

RESIDENT EVIL & SILENT HILL

№05 | 333 | 2012
МАЙ

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION

DmC:
Devil May Cry
Resident Evil 6

PC GAMER
FAMITSU
EDGE

ИЗБРАННОЕ

Где
DVD?

Видеоприложение
к журналу –
бесплатно
на gameland.ru

GDC 2012

Silent Hill:
Downpour

Command
& Conquer

Borderlands 2

Хиронобу
Сакагути

Дэвид
Яффе

ASSASSIN'S CREED III

256
СТРАНИЦ!

DARKSIDERS II

publishing for enthusiasts

(game)land
hi-tun media



12005

РЕКОМЕНДУЕМАЯ

ЦЕНА

250 ₽



Слово редакторов

май 2012 #5 [333]

В детстве, когда в Советском Союзе мало кто слышал о компьютерах, я обожал играть в войнушку. С таким же пятилетними оболтусами я бегал по лесополосе, сжимая в руках деревянный «автомат» и с восторгом выкрикивая «тра-та-та-та-та». В шесть лет мы нашли взаправдашний ручной пулумет (насквозь проржавевший) иrossсыпь патронов, а в гильзе от снаряда научились жарить картошку. Другим ребятам из того же садоводства повезло меньше – они нашли гранаты. Взрывом одному мальчику оторвало руку.

Не помню, чтобы кто-нибудь мне специально рассказывал о фашистах, оборононе Ленинграда. Знание словно витало в воздухе, впитывалось в кожу с каждым прожитым годом, прочитанной книжкой, увиденным фильмом, и много позже, на уроках истории в школе оставалось только выучить даты и имена.

Отказавшись от советских идеалов и так и не найдя новую национальную идею, мы держимся за подвиги и трагедии Великой Отечественной войны как единственное, что действительно объединяет всю страну. Забудем – исчезнет последний нравственный стержень, который делает нас людьми и гражданами. Именно поэтому так важно, чтобы символы Победы никогда не уходили из культурного контекста. Акция с георгиевской лентой – простой, но важный вклад в общее дело. Только помня о подвигах ветеранов и понимая, за что они воевали, мы можем надеяться на лучшее будущее.

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Западный форум. Пользователь интересуется: скажите, мол, если популярные сайты ставят Persona 2: Innocent Sin сплошь 6 из 10, это значит, что игра ужасна? Чего ж тогда фанаты «Персона» столько говорили об этой части, не перебравшейся в свое время за океан?

Оставим в стороне логику умозаключения «если игре ставят 6 из 10, значит, это полный отстой». Налицо другая проблема: как оценить римейк былого хита? Всем вроде бы понятно, что никто не поменяет боевую систему с пошаговой на экшн-ориентированную, когда, спустя лет эдак десять, старую RPG задумают выпустить для новой платформы. Рандомные сражения не видеоизменятся так, чтобы неприятелей было заранее видно на поле боя. Даже частоту, с которой они следуют, вряд ли будут менять в играх, где это и так позволяют сделать геймплейными средствами. Но римейку все равно достается не только за графику, но и за старомодность. По сути, за те же качества, которые десять лет назад принесли бы ему любовь критиков. Чтобы убедиться, достаточно посмотреть, сколько восхищенных отзывов собрала P2: Eternal Punishment (механика боев в ней повторяет IS).

Что же остается делать? Как и советуют этому пользователю остальные завсегдатаи форума, смотреть не только на оценку, а читать всю рецензию. Тогда и станет понятно, ваша это игра или нет.

Наталья Одинцова,
заместитель главного
редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы Артем Шорохов, Сергей Цилорик, Святослав Торик, Александр Шербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор Егор Тулин
Верстальщик Наташа Титова
Корректор Юлия Соболова
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Видео Юрий Левандовский

Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаца, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель
Андрей Михайлов
dronich@glc.ru
Зам. ген. издателя по развитию
Евгений Попов
popov.e@glc.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Заместитель Генерального
Директора по продажам
Зинаида Чередищенко
zinaidach@glc.ru

Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Старший менеджер
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Филатова
filatova@glc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
И подпись
Телефон: (495) 935-7034,
Факс: (495) 545-0906

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель
отдела подписки
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77

Учредитель и издатель
ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 191500 экземпляров
Цена свободная
Типография Zapolex, Польша

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Famitsu Weekly (ИД Enterbrain), Edge и PC Gamer (ИД Future)».

Старшие менеджеры
Светлана Мельникова
melnikova@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Дмитрий Качурин
kachurin@glc.ru
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru

Директор корпоративной
группы (работа с рекламными
агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Старший менеджер
Мария Дубровская
dubrovskaya@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Буланова
bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Наталия Тулинова

Руководитель отдела
специпространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248
Подписные индексы
по объединенному каталогу
«Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы
«Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ,
2011



НА ОБЛОЖКЕ
Assassin's Creed III

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Final Fantasy XII, Metroid Prime

Запускаю в этом номере мини-серии спецматериалов «Апокриф», посвященных преимущественно моей пристрастно-критической позиции по отношению к интересующим меня сериалам. Коллеги сомневались в том, что мой негативизм следует делать официальной позицией журнала, отчего я решил поступить просто – объявить мои суждения за-ведомо апокрифическими и субъективными. Для меня, в конце концов, главное – то, что их прочтут и, возможно, согласятся.



СВЯТОСЛАВ ТОРКИН

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Ретро

За двадцать с лишним лет игрового стажа ни разу не ломал чрезмерным усердием никакие манипуляторы, а все шутки типа «проходил Diablo, сменил три мышки» считал не более, чем городскими легендами. А тут на тебе, двух месяцев интенсивного терзания Shinobi 3DS хватило, чтобы правый шифт начал работать через раз. Из хороших новостей: русское отделение Nintendo стало принимать в обслуживание в том числе и «серые» европейские 3DS.



АРТЕМ ШОРОХОВ

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Battle City, Xonix

Кто бы ни выдумывал финты в маркетинге Bioware, заагрить геймеров и затроллить журналистов он сумел на «отлично». Но не о том речь. Благодаря всей суete вокруг дивана на передний план вновь вышли вопросы взаимоотношений Творца и Произведения. Раждый должен спросить у себя: «А что мне важнее? Чтоб автор подсуетился и сделал, как приказано? Или чтобы собственным талантом воплощал то, что считает нужным, презрев бурлящую толпу?» Вопрос сложный, не торопитесь.



ЕВГЕНИЙ ЗАНИКОВ

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Открытие года: Джессика Нигри (я не уверен, что правильно написал ее фамилию, но так хотя бы смешно) в образе Джульетты из Lollipop Chainsaw. Надеюсь, что она еще потрясет, кхм, бензопилой на ЕЗ – очень уж хочется увидеть ее вживую. Из других новостей: Silent Hill HD Collection – провал года, в Ninja Gaiden 3 есть режим бессмертия, в Kinect Star Wars есть танцующий сенатор Палпатин, задавайте ваши вопросы по адресу www.formspring.me/dezig.



АНДРЕЙ ОНУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Замучила ностальгия – достал из ящика и установил первую Sacred. И долго прокачивал гнома, нравится мне его пушка с огнеметом в одном фланкене. Потом еще и на пару с женой побегали (у нее темный эльф в любимичках), уложив пару тысяч мобов. Хорошая была игра, выйдет ли когда-нибудь третья часть?..



АННА ЯНИЛИНА

Стаж в журнале: 4 месяца

Любимые игры: IMMO

В этом месяце я все-таки добрались до редакции. Стол Константина Говоруна выглядит, как и должен: завален дисками, игровыми журналами, а внизу коробка от PS Vita подпирает клавиатуру Razer. Ну и как-то сразу верится, что со «Страной Игр» все будет хорошо – а как же иначе с таким главредом?

Содержание

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 24 мая

в продаже с 24 мая



INDUSTRY

10	Игровая карта мира	ВЫЗНАЕМ ПОДРОБНОСТИ Анатолий Сонин
	КОМПАНИЯ KUJU ENTERTAINMENT	
12	Мнения	
	ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ	
14	Интервью: Александр Михайлов	
	«БУКА» НАШЕГО ВРЕМЕНИ	
16	Авторские колонки	
	СВЯТОСЛАВ ТОРИК, КОНСТАНТИН ГОВОРУН, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ	
48	DiRT Showdown	
	ПРАЗДНИК ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ ГОНОК НА ВЫЖИВАНИЕ Юрий Левандовский	
50	War Thunder: World of Planes	

СПИСОК РЕКЛАМДАТЕЛЕЙ

[Innova 2 обл.](#) | [Nokia 3](#) | [Mail.ru 5, 7](#) | [Tash 15](#) | [Palit 19](#) | [Wexler 21](#) | [gigabyte 23](#). | [Тевье 47](#) | [Альфабанк 155, 177](#)
| [TSW 161](#) | [Подписка 203, 207](#) | [Маркет 235](#) | [Журнал Total Football 237](#)

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

**ХОЧЕШЬ - ВЕРЬ,
НЕ ХОЧЕШЬ -
ПРОВЕРЬ**

1

СПЕЦ

60 Розыгрыш оптом

КАК ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ОТМЕЧАЮТ ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ
Святослав Торик

SPECIAL

54 Юбилей журнала

МЫ СДЕЛАЛИ ЭТО 333 РАЗА!
Редакция «СИ»

60 Розыгрыш оптом

ПЕРВОАПРЕЛЬСКИЕ ШУТКИ
ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ
Святослав Торик

72 Japan-only RPG

ИГРЫ, КОТОРЫЕ НИКТО НЕ
ЛОКАЛИЗОВАЛ
Лилия Дунаевская

80 Resident Evil и Silent Hill

ОСТОРОЖНО, СПОЙЛЕРЫ!
Сергей Цилиорик

92 Самолеты победы

НА ЧЕМ ЛЕТАЛИ ВО ВТОРУЮ
МИРОВУЮ
Андрей Окушко

FAMITSU MAGAZINE

100 Цикл .hack расширяется

ФАЙТИНГ ВМЕСТО RPG
Команда «Фамицу»

104 Как делали видеоролики
Asura's Wrath

РЕЖИССЕР-ПОСТАНОВЩИК ДЕЛИТСЯ
СЕКРЕТАМИ
Команда «Фамицу»

108 *Phantasy Star Online 2*

ОТНЫНЕ - НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ РС!
Команда «Фамицу»

112 *Lollipop Chainsaw*

СКОЛЬКО НАРЯДОВ НУЖНО, ЕСЛИ
ИДЕШЬ УБИВАТЬ ЗОМБИ?
Команда «Фамицу»

116 *Persona 4: Ultimate in
Mayonaka Arena*

ПОДРОБНОСТИ ФАЙТИНГА ПО
«ПЕРСОНЕ» - ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ.
Команда «Фамицу»

EDGE/PCG MAGAZINE

118 Интервью: Хиронобу Сакагути

КАК ДЕЛАЛИ THE LAST STORY
Команда Edge

120 Интервью: Дэвид Яффе

О СЮЖЕТЕ В ИГРАХ И ОБНОВЛЕННОЙ
TWISTED METAL
Команда Edge

125 Авторские колонки

«JRPG ТЕРЯЮТ В ПОПУЛЯРНОСТИ, НО
ПОЧЕМУ?» И МНОГОЕ ДРУГОЕ
Команда Edge

128 Free-to-play

ПСИХОЛОГИЯ ПОТРЕБЛЕНИЯ F2P-ИГР
Команда Edge

136 Эволюция самобытной RTS

КАК ДЕЛАЛИ COMMAND & CONQUER
Команда Edge

140 *Borderlands 2*

ЯЩИК ПАНДОРЫ НЕ ДАЕТ GEARBOX
ПОКОЯ
Команда Edge

REVIEW

148 *Street Fighter x Tekken*

СЛОЖНЫЙ ФАЙТИНГ БЕЗ ПРИТОРНО-
СЛАДКОГО ФАНСЕРВИСА
Евгений Закиров

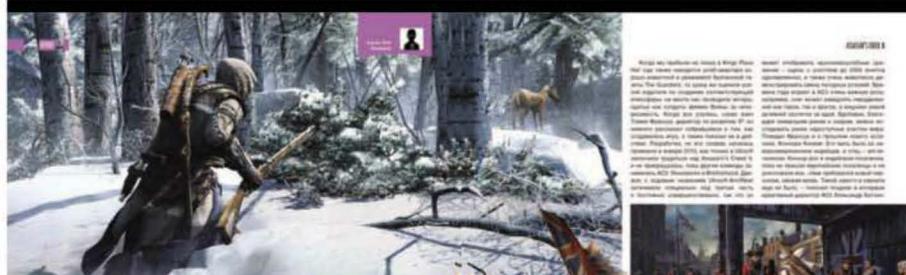
156 *Tales of Graces f*

ИМЕННО ТО, ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ
TALES OF
Евгений Закиров

162 *Persona 2: Innocent Sin*

СТАРОМОДНАЯ RPG
С НЕСТАРЕЮЩЕЙ ИСТОРИЕЙ
Наталья Одинцова

ТЕМА НОМЕРА



Assassin's Creed III

PREVIEW

24 Assassin's Creed III

РАСКУРИТ ЛИ НОВЫЙ АССАСИН ТРУБКУ МИРА С ТАМПЛИЕРАМИ?
Хасан Али Альмаси

164 Yakuza: Dead Souls

НЕ ТОЛЬКО БАЛАГАН С ОТСТРЕЛОМ
ЗОМБИ
Наталья Одинцова

166 The Legend of Zelda: Skyward Sword

В ЧЕМ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ ФЕНОМЕН
«ЗЕЛЬДЫ»
Константин Говорун

169 Rayman Origins

СТОИТ ЛИ ВНИМАНИЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ
PS VITA?
Дмитрий Коконев

170 Binary Domain

ПРОСТО «КЛОН GEAR OF WAR»? КАК
БЫ НЕ ТАК!
Константин Говорун

174 Total War: Shogun 2 - Fall of
the Samurai

ДОПОЛНЕНИЕ, КОТОРОЕ СТОИТ
НАЗВАТЬ ОТДЕЛЬНОЙ ИГРОЙ
Константин Говорун

178 Everybody's Golf

ГОЛЬФ ДЛЯ ВСЕХ?
Евгений Закиров

182 Asura's Wrath

QTE НА QTE СИДИТ И QTE ПОГОНЯЕТ
Наталья Одинцова

184 The Last Story

МОДЕРНИЗИРОВАННАЯ JRPG
Сергей Цилорик

189 Michael Jackson The
Experience HD

КАК ПЕРЕНЕСТИСЬ В МИР
ПЕРВОБЫТНЫХ ПЛЯСОК У КОСТРА
Дмитрий Коконев

190 Silent Hill: Downpour

ИГРА НЕДЮЖИННОЙ СМЕЛОСТИ
Сергей Цилорик

194 Lumines: Electronic Symphony

ЛУЧШИЙ ВАРИАНТ LUMINES ИЗ ВСЕХ
СУЩЕСТВУЮЩИХ
Евгений Закиров

196 Ultimate Marvel
vs. Capcom 3 Vita

БАЛАНС? КАКОЙ БАЛАНС?
Евгений Закиров

198 Journey

ДИВНАЯ ЭЛЕГИЯ О ПУТЕШЕСТВИИ ДУШИ
Артём Шорохов

GAME +

200 Online

В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В МАЕ
Анна Янилкина

204 World of Tanks

ПО СЛЕДАМ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»
Андрей Окушко

208 Racing Mania

НАШ ПЛАМЕННЫЙ МОТОР
Юрий Левандовский

210 Game + Mobile

СВЕЖЕЕ ИЗ МИРА ГАДЖЕТОВ
Петр Головин

214 Game + Audio/Video

ЧТО ТАКОЕ AV-РЕСИВЕРЫ
Ярослав Годына

218 Железо

НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Команда «СИ»

GAME DISTRICT

232 Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ В АПРЕЛЕ

234 Обо всем

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

238 Royal Quest

В ГОСТЯХ У KATAURI INTERACTIVE
Анна Янилкина

242 Кроссформат

ТЕЛЕСЕРИАЛ «24 ЧАСА»
Игорь Ерышин

252 Warface

ТЕСТИРУЕМ ММО-ШУТЕР ОТ CRYTEK.
Андрей Окушко



Игровая карта мира: Kuji Entertainment



ЭНДИ ЛАНГ,
глава Vatra Games

«ВВЕДЕНИЕ В SILENT HILL: DOWNPOUR САЙДКВЕСТОВ ПРИВЕЛО К ТОМУ, ЧТО В ИГРЕ ПОЯВИЛОСЬ БОЛЬШЕ РАЗНООБРАЗИЯ, ЧЕМ БЫЛО В ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЯХ, ПОЗВОЛЯЯ ЕЙ ДОСТАВИТЬ ЧУДОВОЛЬСТВИЕ ШИРОКОМУ СПЕКТРУ ИГРОКОВ, ОСТАВАСЬ ПРИ ЭТОМ ВЕРНОЙ ОБЩЕЙ ТЕМЕ SURVIVAL HORROR».

ИГРОГРАФИЯ

Microsoft Train Simulator	2001	PC	Rail Simulator	2007	PC
Fire Blade	2002	PS2, GC, Xbox	Battalion Wars 2	2007	Wii
Reign of Fire	2002	PS2, GC	Geometry Wars: Galaxies	2007	Wii, DS
Warhammer 20,000: Fire Warrior	2003	PS2, PC	Crush	2007	PSP
Lotus Challenge	2003	PC, Xbox, GC	Rock Revolution	2008	PS3, Xbox 360, Wii, DS
GT-R 400	2004	PS2	You're in the Movies	2008	Xbox 360
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	2005	PC, PS2, Xbox	The House of the Dead: Overkill	2009	Wii
Battalion Wars	2005	GC	South Park: Let's Go Tower Defense Play!	2009	Xbox 360
Sensible Soccer 2006	2006	PC, PS2, Xbox	Chime	2010	Xbox 360, PC, PS3
GT-R Touring	2006	PS2	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	2010	Wii, DS
Terror Strike	2007	PC	Rush 'N Attack: Ex-Patriot	2011	PS3, Xbox 360
Dungeons & Dragons Tactics	2007	PSP	Crush3D	2012	3DS

ПОСЛЕДНИЙ РЕЛИЗ
Silent Hill: Downpour [PS3, Xbox 360]



Иан Бэйверсток на протяжении четырех лет был председателем TIGA – ассоциации независимых разработчиков игр.

ДВА БИЗНЕСМЕНА

Kuji Entertainment основали Джонатан Ньют и Иан Бэйверсток, руководители студии Simis, отметившейся в 90-е симуляторами боевых вертолетов. Одной студией они решили не ограничиваться, решив превратить компанию в конгломерат независимых разработчиков. Энтузиазма у них хватило на 12 лет – в 2010 году пара основателей оставила руководство Kuji, решив заняться инвестициями.



Одна из многих отмененных игр от Kuji Entertainment.

БЕСПЕРСПЕКТИВНАЯ

Kuji открывала все новые студии: в Америке, в британских Шеффилде и Гилдфорде, на Филиппинах – но ни одной игре от них так и не было суждено увидеть свет. Недавний экономический кризис заставил Kuji потуже затянуть ремни и закрыть большую часть своих филиалов. После чистки остались располагающаяся в Брайтоне Zoë Mode (Crush, Chime, игры для EyeToy и Kinect), лондонская Headstrong Games (дилогия Battalion Wars, House of the Dead: Overkill) и Double Six Games (Burn, Zombie, Burn!, South Park: Let's Go Tower Defense Play!) из Гилдфорда, пережившая располагавшуюся в том же городе студию Chemistry.



Девиз Vatra Games – «Приносим свет в тьму».

ВАТРУШКА

В 2009 году, в разгар кризиса, в Брно открылась Vatra Games, ключевой персонал которой преимущественно состоял из выходцев из Illusion Softworks (она же 2K Czech), создателей дилогий Hidden & Dangerous, Vietcong и Mafia. Руководители Kuji решили сделать ставку на опытность чешских разработчиков, позиционировав Vatra как разработчика хардкорных игр. Поначалу на сайте студии говорилось, что она специализируется на FPS, но до сих пор ни одного шутера от первого лица она даже не анонсировала.



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ | ЛОНДОН, ГИЛДФОРД И БРАЙТОН || ЧЕХИЯ | БРНО



«Rush'n Attack», как легко догадаться, – омоним «Russian attack».

ПЕРВЫЙ БЛИН КОМОМ

Первая игра, созданная усилиями Vatra Games, – *Rush'n Attack: Ex-Patriot*, продолжение давно всеми забытого экшна 1985 года выпуска про Холодную войну и бравых американских агентов. В отличие от схожего возрождения классики, *Bionic Commando Rearmed*, *Ex-Patriot* получила довольно низкие оценки в прессе, а ее релиз (в конце марта 2011-го на PSN и XBLA) остался незамеченным.



Первому переводу Евангелия на славянский язык уже 1150 лет.

ПРЕДЛЯНЬЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ

В IX веке на территории нынешней Чехословакии и прилегающих стран образовалось одно из первых славянских государств – Великая Моравия. Именно ее князь Ростислав попросил Византию прислать миссионеров, способных проповедовать христианство на славянском языке. Готовясь к Моравской миссии, монахи Кирилл и Мефодий разработали азбуку, на основе которой развивалась письменность не только в Моравии, но и во всех остальных славянских странах.



В Брюне, в отличие от известного на весь мир костехранилища в Седлеце, останки людей не использовались в качестве элементов декора.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Брюно – одна из столиц Моравского маркграфства, город с тысячелетней историей, знававший и голод, и эпидемии чумы и холеры, и все прочие прелести средневековья и Возрождения. В 2001 году археологические раскопки, проводившиеся под церковью Св. Якуба, обнаружили гигантскую костницу с останками более 50 тыс. человек. Темное прошлое родного города, по словам умельцев из Vatra Games, «вдохновляет всю их работу».

**УИЛ РАЙТ, автор SimCity и The Sims:**

Я думаю, мы сейчас живем в золотой век геймдизайна. Инди-сцена, App Store, новые подходы, новые жанры... Но есть проблема с отношением сигнал/шум. Когда каждый год выходит 100000 или больше игр, как среди них найти 50 действительно выдающихся?

Для меня наиболее сильные впечатления книга, фильм или игра оставляет тогда, когда она меняет мой образ мышления. Если я в результате начинаю видеть мир иначе, поступать иначе. Не думаю, что для этого нужна графика супервысокого разрешения. Нужна революционность, нужен повод взглянуть на свою жизнь по-новому. Поэтому, я думаю, социальные игры сейчас набирают обороты, равно как и возможность создавать собственный контент – ведь эти вещи что-то о вас говорят.

СЕЙЧАС НАСТУПАЕТ ЭПОХА, КОГДА У НАС ПОЯВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ СОБИРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ НЕ ТОЛЬКО СТАТИСТИЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА, НО И ЛИЧНУЮ – О ВАШИХ ИНТЕРЕСАХ, СПОСОБНОСТЯХ – И ПОДСТРАИВАТЬ ИГРУ ПОД КАЖДОГО КОНКРЕТНОГО ИГРОКА.

Это еще неизведанный путь, по которому играм только предстоит пройти.

**ДЖОН РОМЕРО, геймдизайнер Doom и Quake:**

По-моему, еще ни одна игра не смогла повторить замечательную технологию World of Warcraft, позволяющую постепенно подгружать весь этот огромный мир. Ну, разве что только Minecraft, у нее это тоже отлично получилось.

Нас очень сильно ограничивает количество оперативной памяти.

Я СЧИТАЮ, ЧТО СЛЕДУЮЩИМ ШАГОМ ДЛЯ ИНДУСТРИИ ДОЛЖЕН СТАТЬ ПЕРЕХОД К СТРИМИНГОВЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ.

**СИД МАЙЕР, автор Civilization:**

МНЕ БЫ ХОТЕЛОСЬ ПОДТОЛКНУТЬ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ К ПОИСКАМ ИНЫХ ИСТОЧНИКОВ ВДОЖНОВЕНИЯ, НЕ ТОЛЬКО ИГР.

Я боюсь, что индустрия может погрязнуть в самореференции. Когда мы начинали, многие из нас делали игры, основывавшиеся на тех вещах, которые нам были интересны в детстве. Будь это пинание банок или строительство железных дорог – мы делали то, что основывалось на нашем личном опыте.

Сейчас же большинство игр основываются на предшествующих им играх, которые нравились их разработчикам.

**КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ, геймдизайнер Gears of War:**

Я КАК-ТО СПРОСИЛ ОДНОГО МОЕГО ДРУГА, КАКУЮ ИГРУ ОН ХОТЕЛ БЫ СДЕЛАТЬ. И ОН ОТВЕТИЛ – СИМУЛЯТОР БОМЖА.

И мне кажется, что если это реализовать с умом, то получится произведение, позволяющее понять, через что проходит оказавшийся в такой ситуации человек. Я сам, правда, делаю более коммерческие игры а-ля Майкл Бэй – но завидую людям, которые могут заниматься такими вещами.

**ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ, глава Valve:**

Если нам придется продавать «железо», значит, мы будем это делать. У нас нет оснований считать, что мы в этом деле хороши, но нам нужно продолжать идти по пути инноваций, и если для того, чтобы начать наши проекты, нам придется разрабатывать и продавать «железо» напрямую, значит, так и будет.



ДЭВИД ЯФФЕ, автор *Twisted Metal* и *God of War*:
Покупателям кажется, что игры слишком дорогие... И их не должно заботить, что происходит за кулисами, как они получают свои игры. Они должны быть уверены в том, что их затраты оправданы, что их уважают люди, делающие игры, и что они получают больше развлечений, чем то, за сколько они заплатили. Надо прислушаться к тем потребителям, которые недовольны ценами, – игнорирование их нанесет вред и нам также.



ДЖОНАТАН БЛОУ, автор *Braid*:
На Steam я могу продать игру за \$20-25, на XBLA – нет. Там по контракту я вообще не могу контролировать цену игры. Live Arcade – лучшая система цифровой дистрибуции на консолях, но до Steam ей очень далеко. И важно, что Valve не останавливается. Microsoft остановилась, и сейчас они страдают фигней с интерфейсом для Kinect. Кому это вообще надо?



МАРКУС «НОТЧ» ПЕРС-СОН, создатель *Minecraft*:
Если кто-то скопирует вашу игру триллион раз, вы все равно не потеряете ни единого цента. Некоторые люди используют пиратство как предлог, чтобы похоронить весь Интернет!



РАЛЬФ БАЕР, человек, который изобрел видеоигры:
Я думал, что сделал игру для всей семьи. Ну подумайте, что такое пинг-понг? В пинг-понг нельзя играть в одиночку, эта игра для двоих. И у нас поначалу были пинг-понг и хоккей на четверых. А потом все это каким-то образом дегенерировало в однопользовательские игры, о которых я совершенно не думал.



ФРЕДЕРИК РАЙНАЛЬ, автор *Alone in the Dark*:
У меня было много идей, как напугать игрока. Больше всего помогает, конечно, мрачная, тяжелая история, но есть и кое-что еще... В адвентчуре 80% времени вы просто ходите. И если нужно на игрока оказывать постоянное давление, достаточно пугать его тем, что он делает все время, – просто ходьбой.



ДЖЕНОВА ЧЕН, глава *thatgamecompany*:
Когда мы предлагали издателю Flower, я даже не знал, что это за игра будет. Я просто сказал: «Эй, мы хотим сделать игру о чувстве любви к окружающим». И Sony оказалась достаточно сумасшедшей, чтобы на это согласиться. Думаю, это потому, что тогда президентом был Фил Харрисон, и он очень стремился к инновациям, потому что Microsoft их обгоняла.



ХИДЕО КОДЗИМА, глава *Kojima Productions*:

Я думаю, здесь проблема больше в том, на кого разработчики нацеливаются при создании игр. Многие фокусируются на Японии и не очень понимают, чего хотят люди по всему миру. Чтобы получить хит мирового масштаба, нужна технология, геймплей и мировоззрение.

С технологической точки зрения японцы меньше путешествуют за границу, меньше ездят, например, в MIT и не успевают за прогрессом. Но с помощью технологии еще нужно что-то сделать – и когда речь заходит о геймплее, большинство японских разработчиков предпочитают не создавать игр с открытыми миром. Что до мировоззрения, то авторы игр делают их, основываясь на знакомой им культуре. Само собой, игры, действие которых проходит в Сибре или Синдзюку, не будут привлекательны для людей, проживающих вне Японии.



КЕЙДЗИ ИНАФУНЕ, основатель студии Comcept:

У японских разработчиков нет совести, нет желания победить – мы об этом позабыли. Мы слишком привыкли побеждать.

И КОГДА ПОБЕДИТЕЛИ СТАЛИ ПРОИГРАВШИМИ, МЫ НЕ СМОГЛИ ЭТОГО ПРИЗНАТЬ.

Чтобы победить, надо сперва признать свое поражение, начать заново и верить в то, что ты победишь.

ЯПОНСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ СТАЛА ТЕМ, ЧЕМ КОГДА-ТО БЫЛ ЯПОНСКИЙ КИНЕМАТОГРАФ, СОЗДАВАВШИЙ МАЛЕНЬКИЕ НИЗКОБЮДЖЕТНЫЕ ИНДИ-ФИЛЬМЫ ПРО ЯПОНИЮ С ЯПОНСКИМ СЮЖЕТОМ.

И раз проекты такие небольшие, невозможно получить достаточно бюджета, чтобы выйти на мировой уровень. А западные студии – наоборот, подходят к делу по-голливудски, изначально рассчитывая на глобальный успех и размышляя, как можно продать свой продукт в разных рынках. С самого начала у них есть правильные цели, достойный бюджет и соответствующие технологии.

Но я думаю, еще не все потеряно. Япония может оправиться от этого и снова начать создавать конкурентоспособные игры.



«Бука» нашего времени

ЧУДЕСНЫЙ БОЕВИК DARKSIDERS II, О КОТОРОМ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ В ЭТОМ НОМЕРЕ, В РОССИИ БУДЕТ РАСПРОСТРАНЯТЬ «БУКА». НЕСМОТРЯ НА ВСЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ НЕУРЯДИЦЫ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ, КОМПАНИЯ ВЫСТОЯЛА И ПРОДОЛЖАЕТ ДАРИТЬ НАМ КЛАССНЫЕ ИГРЫ. ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, ЧТО ПРОИСХОДИТ В «БУКЕ» СЕЙЧАС, МЫ ЗАДАЛИ НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ ЕЕ ГЕНЕРАЛЬНОМУ ДИРЕКТОРУ АЛЕКСАНДРУ МИХАЙЛОВУ.

1

До кризиса «Бука» была одним из ключевых издателей западных игр для ПК и финансировала разработку немалого числа отечественных проектов. Расскажите, пожалуйста, что такое «Бука» сейчас?

Сейчас «Бука» также является одним из ключевых издателей западных игр. В прошлом году мы издали 76 проектов среди которых, например, такие как «Меч и Магия: Герои 6», Portal 2. Но только если до кризиса мы действительно работали только на ПК, то сейчас занимаемся и консольными играми. Более того, Бука сейчас является официальным дистрибутором компании «Майкрософт», и поэтому мы распространяем не только игры, но и сами консоли Xbox 360, аксессуары. Что касается финансирования разработки отечественных проектов, то это направление после кризиса, к сожалению, пришлось закрыть. Это, конечно, не означает, что мы не работаем с отечественными проектами – в прошлом году большая часть выпущенных проектов именно отечественные – но сейчас это в основном казуальные игры, для которых мы сделали специальный лейбл «Бука-Лайт». Есть и своя группа разработки. Как итог, в прошлом году мы установили рекорд по объему продаж за все время существования компании.

2

Каковы ваши отношения с компанией «1С»? Еще в 2008 году была опубликована новость о покупке «Буки» фирмой «1С», но с тех пор прошло много лет, и так до конца и не ясно, состоялась ли сделка и в каком формате.

С компанией «1С» у нас прекрасные отношения. Действительно, в 2008 году компания «1С» приобрела 100% акций компании Бука.



3

Как, на ваш взгляд, изменился российский рынок традиционных [не онлайн] игр для ПК в условиях, когда есть сервис Steam со специальными ценами для нашего рынка?

4

Сказать, что Steam со специальными ценами радикально изменил ситуацию на рынке, я не могу. Но, конечно, часть

игроков, особенно тех, кто покупал игры в других цифровых магазинах, переключились на Steam.

Каковы ваши планы на 2012 год и далее? Как будет меняться компания, линейка продуктов, и какие интересные предложения вы готовите российским геймерам?

Мы рассчитываем обновить рекорд по объему продаж в этом году. Мы должны нарастить каталог консольных проектов. Проектов, за которые нам было бы стыдно, мы никогда не выпускали, надеюсь, пользователи тоже так считают. И этот год не станет исключением – например, сейчас мы выпускаем Sniper Elite V2 – на мой взгляд, лучшую снайперскую игру за всю историю компьютерных игр. Будет Far Cry 3, который ошеломляюще выглядит. Будет еще несколько мощных проектов, которые я сейчас не могу называть. Спасибо за интерес к нашей компании! **СМ**



СКУТЕР ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ!

В марте на прилавки магазинов поступило российское издание игры «From Dust». Теперь и российские геймеры смогут управлять природными стихиями и вершить судьбы жителей обитаемого острова, а самый удачливый из фанатов станет обладателем настоящего скутера! Суть розыгрыша очень проста – начиная с 11 марта все, кто приобрел российское издание «From Dust» от компании Бука, смогут ввести код активации и свой электронный адрес на промо-странице игры, тем самым обеспечив себе заявку на участие в розыгрыше настоящего скутера. К участию в розыгрыше допускаются только ключи, предназначенные для розничной продажи на территории РФ и СНГ. Обладатель настоящего скутера будет определен 1 июня 2012 года методом случайного выбора одного из введенных участниками кодов активации. Подробные условия акции – см. на <http://buka.ru/fromdust>.

Когнитивный консонанс

Святослав Торик

ВЫ КОГДА-НИБУДЬ ЗАМЕЧАЛИ, ЧТО, ПОГРУЖАЯСЬ В ХОРОШУЮ ИГРУ, УДИВЛЯЕШЬСЯ, НАСКОЛЬКО ВНЕЗАПНО МЕНЯЕТ СВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ СОЛНЦЕ ЗА ОКНОМ? ВЫ ОБРАЩАЛИ ВНИМАНИЕ, ЧТО ОСВОЕНИЕ КАЧЕСТВЕННОГО ХИТА ДАЕТСЯ НА УДИВЛЕНИЕ ОРГАНИЧНО, И ВЫ С НЕУДОВОЛЬСТВИЕМ ВЫНУЖДЕНЫ ПРЕРЫВАТЬСЯ ПО ТРЕБОВАНИЮ ОБЩЕСТВЕННОСТИ? ВЫ КОГДА-НИБУДЬ ОСОЗНАВАЛИ, ЧТО СПОСОБНЫ ВООБЩЕ НЕ ЕСТЬ И НЕ СПАТЬ, УВЛЕКШИСЬ НАСТОЯЩИМ ШЕДЕВРОМ? ЭТО СОСТОЯНИЕ, В ЧЕМ-ТО БЛИЗКОЕ К ТРАНСУ, ПОЛУЧИЛО В ПСИХОЛОГИИ НАЗВАНИЕ «ПОТОК», НО САМ АВТОР ТЕРМИНА НЕ СТЕСНЯЕТСЯ НАЗЫВАТЬ ЕГО ПРОСТО: «СЧАСТЬЕ».

В

1965 году, задолго до появления, собственно, компьютерных игр американский ученый венгерского происхождения Михай Чиксентмихай задумался о том, что счастье – это не событие, которое случается с нами (например, купил новую приставку), а процесс некоторой длительности (радость от того, что успешно подключаешь многочисленные шнуры). Разумеется, он был не первым, кто об этом подумал, но, в отличие от философов древности, у Чиксентмихая были возможности подтвердить свои выводы на практике. Следующие несколько лет он проводил исследования на добровольцах и писал статьи в научные журналы. Обнаруженные им факты он объединил в так называемую «теорию потока».

Суть этой теории в том, что человек по-настоящему, не фальшиво и не надуманно счастлив только при условии, что его сознание находится в состоянии внутренней упорядоченности или «потока». Это такое состояние, когда внимание человека целиком и полностью направлено на решение задачи, причем задача эта – реалистична, а у человека хватает навыков и знаний, чтобы разрешить ее в обозримом

будущем. Благодаря двум последним пунктам, концентрация на задаче в таком состоянии столь высока, что человек подсознательно отсекает все лишнее, что может его тревожить и волновать. Подавляет естественные потребности: голод и сон; выражает раздражение в ответ на попытки отвлечь его от процесса; готов отказаться от потенциально более выгодных вещей в пользу этой внутренней упорядоченности. Короче говоря, сумасшедший – по мнению окружающих.

ЗНАКОМЫЕ СИМПТОМЫ, ПРАВДА?

Для состояния внутренней упорядоченности нет никакой разницы, в чем именно заключается задача, насколько она сложна и адекватна ли награда затраченным усилиям. Видеоигра – это и есть задача, а кнопки на джойстике и игровой опыт – базовые инструменты и необходимые знания для ее решения. Да, в «поток» можно войти через труд или занятия спортом, посредством чтения книги или просмотра кинофильма... но с видеоигрой все-таки проще.

С трудом и спортом история такая: поскольку в любом случае придется прилагать физические усилия, то организм, еще не вошедший в состояние потока, дважды подумает, прежде чем заняться, вероятно, бесполезным для него делом. С другой стороны, от труда и спорта есть пост-польза, которая вкупе с «потоком» даст не только счастье, но и определенные материальные блага. Но, повторюсь, придется поначалу поднапрячься. Сила воли в базовую поставку не входит.

Книгу/кинокартину необходимо воспринимать как единое целое, и стоит ей прописнуть хоть на какой-то промежуток или пользователю отвлечься на минутку, как магия рассыплется на затухающие искры, и организм пожалеет, что потратил время на никчемную безделушку. Ну или вернется на то место, где он еще улавливает какую-то цепочку событий, хотя не факт, что это поможет; внимание – штука капризная.

► Бывает, что задача слишком требовательна к умениям – тогда становится напряжно ее решать. Бывает наоборот, что умения слишком крутые для задачи – тогда становится откровенно скучно. Поток – это идеальное попадание между первым и вторым. Инфографика с сайта nlp-ekb.ru



С видеоиграми все намного проще. Хорошая атмосфера, удачный нарратив или тщательно продуманный игровой процесс – это все может стать причиной быстрого и очень плотного вхождения в «поток», выйти из которого без усилий или внешних воздействий практически невозможно. Важнейшую роль здесь играет обратная связь: игрок нажал кнопку, на экране что-нибудь произошло. Чем эффектнее или эффективнее происшедшее, тем крепче и стабильнее внутренняя упорядоченность. Типичный пример – сериал *Uncharted 2*, который сделан так, что игроку очень сложно оторваться от экрана именно потому, что на любое его действие Натан Дрейк отзывается ну прямо как живой. Это словно наркотик высочайшей пробы, квинтэссенция игрового экспириенса с протагонистом от третьего лица. Любая игра, которая успевает сменить пластинку до того, как игрок понял, что она подошла к концу, это открытая дверь в «поток».

Шон Бэрон, исследователь пользовательского опыта (нет, серьезно: user experience researcher) из Microsoft Studios, утверждает, что к видеоиграм можно применить четыре простых правила Чиксентмихая. В случае их пряморукой реализации игровой процесс становится одним сплошным «потоком». Вот эти золотые пункты:

1. Ставьте четко обозначенные задачи с адекватными правилами их решения
2. Требуйте от игрока таких усилий, на которые он действительно способен
3. Всегда давайте понять, насколько успешно действует игрок, как близко он подошел к своей цели
4. Убирайте все, что может отвлечь или запутать игрока, помогая ему сконцентрироваться на задаче

Дальше Бэрон вдается в детали и примеры, но суть ясна: если вы не задумываетесь о несоблюдении этих правил, убивая часы в очередном раскрученном хите, то вы, оказы-

вается, играете в «потоковую» игру. Просто вам это настолько по кайфу, что больше не о чем думать, не в чем сомневаться.

Немного пугающий вывод делаю я. Если поверить Чиксентмихая и согласиться, что состояние внутренней упорядоченности – это и есть счастье (не совсем аристотелевское, правда), тогда получается, что индустрия видеоигр – это в некотором роде индустрия счастья. В последнее время мы наблюдаем тревожную тенденцию упрощения доступа к этому счастью посредством игр для браузеров, соцсетей и смартфонов, но это, скорее, из зависти. Мол, не только мы, избранные, способны достигать внутренней гармонии посредством монитора и клавиатуры, но теперь и любая домохозяйка сможет хотя бы на десять минут в день войти в «поток». Стоп. Не надо завидовать, друзья. Просто пожалейте их: у них счастье длится пять-десять минут, а потом им приходится доплачивать ради очередной дозы, а мы один раз купили коробку и счастливы часов 15-30 в зависимости от наличия мультиплеера. Да, индустрия видеоигр – это индустрия счастья разной паршивости. Увы.

И НАПОСЛЕДОК – О СЕРЬЕЗНОМ.

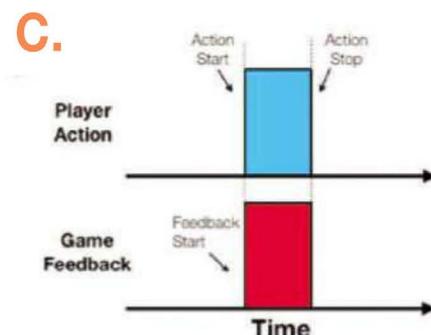
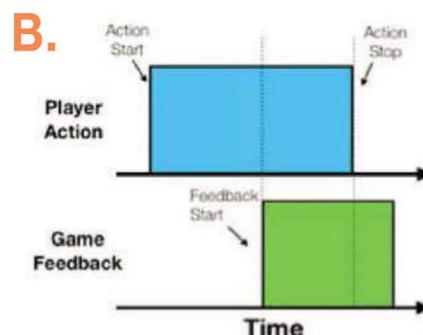
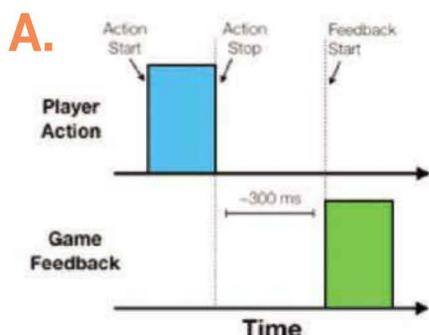
Мамы и папы, обращаюсь к вам. Если ваше любимое чадо ввечеру засело на долгие часы перед монитором или телевизором, не отрывайте его от чрезмерно важного дела. Пусть набегается вволю, напьется от пузка вкусного игрового опыта. Потом сам же охотно пойдет спать со счастливой улыбкой удовлетворения на лице. Не надо портить человека кайф.

Или вы хотите, чтобы ваш ребенок был несчастен?.. **СИ**



► Михай Чиксентмихай как бы цитирует Козму Пруткова: «Хочешь быть счастливым – будь им».

► На этом графике Шон Бэрон отмечает подводные камни пункта 3 (про обратную связь с игроком). Синий отрезок – путь от начала до конца действия, зеленый – начало и конец информации о результируемости действия, красный – это плохой вариант зеленого.



Мисс Геймер



Константин Говорун

В НАЧАЛЕ МАРТА Я ВО ВТОРОЙ РАЗ УЖЕ СУДИЛ КОНКУРС КРАСОТЫ СРЕДИ ГЕЙМЕРШ, ОРГАНИЗОВАННЫЙ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТЬЮ GAMER.RU. МЕРОПРИЯТИЕ СТАЛО КУДА ЛУЧШЕ СООТВЕТСТВОВАТЬ НАЗВАНИЮ, ЧТО ЛИШЬ СИЛЬНЕЕ ФРУСТРИРОВАЛО МУЖСКОЕ ПОГОЛОВЬЕ РОССИЙСКИХ ПОКЛОННИКОВ ИГР.

ставим за скобками коммерческий подтекст проекта, не будем обсуждать список игр, от которых должны были номинироваться девушки, – все это забавно, но не так уж важно. Гораздо интереснее то, как российское сообщество геймеров воспринимает саму идею конкурса красоты и его участниц. Шире – всех потенциальных участниц. Девушка. Красивая. Играет. Реакция?

Вариант первый: любая не слишком страшная девушка-геймер – богиня. Дескать, мечтал бы с такой встречаться, но вот незадача – нет в ближайшем окружении. Это восхищение накручивается до предела, за которым парень не в силах критически оценивать все остальное, что есть в предмете обожания. Ни ум, ни достижения в реальной жизни, ни даже внешность в расчет не берутся, их затмевает «о боже, ты девушка и ты играешь, как же это круто!». На-

сколько я понимаю, кому-то это лестно и даже в определенной степени удобно (просто находить общий язык с парнями), но чаще – бесит. Обидно, когда любят по такой идиотской причине, а все остальное в тебе – не замечают в упор. Настолько, что девушкам даже не хочется это обсуждать вслух – именно поэтому колонку пишу я, а не Яна или Наташа.

Вариант второй: игры – не женское дело. Дескать, неспособна в них разобраться, дура безмозглая. Я помню, как на форуме одного российского журнала (конечно, не «СИ») раскритиковали решение поручить рецензию на очередную FIFA автору-девушке. Не сам текст, нет, в нем не нашли ничего криминального. Но, дескать, как же так – девушка пишет статью об игре (!) про футбол (!!). Непорядок. К участницам конкурса тоже отношение часто было заведомо негативным – дескать, либо не играют вовсе, либо смотрят на экран, даят кнопки, а на самом деле – ничегошеньки не понимают. Красота девушек только усугубляет проблему – страшных геймеры еще были бы готовы признать за своих, за «пацанок», а симпатичные, дескать, интересуются только косметикой и шмотками. Немало комментаторов, впрочем шли еще дальше и выплескивали свою ревность («девушки позарились на мужское увлечение»), оскорбляя внешность участниц конкурса. Дескать, не просто дура безмозглая, но еще и сиськи не те, иди играть в The Sims, уезжай в колхоз и не отсвечивай. Понятно, что «это Интернет, детка», но акценты расставлялись очень четко.

Обе популярные крайности – две стороны идиотского мужского шовинизма, который в России стоило бы вытравить каленым железом. Речь не о том, что женщинам не хватает уважения или каких-то особых прав. Но выключение мозга при виде дамы с джойпадом – это уже диагноз тяжелой болезни, которую стоило бы вылечить. Меж тем, отечественная индустрия лишь терпеливо возвращает стереотипы, показывая подросткам размалеванные сиськи на профильных выставках. История со скандальным дневником оскорбленной модели с позапрошлого «Игромира» – лучший тому пример. «Сходил на выставку погамать, собрать халяву и полапать баб» – и что мы будем делать с такими школьниками через несколько лет, когда они вырастут?

Возвращаясь к конкурсу, хочу вспомнить: в прошлом году я сильно сомневался в том, что все участницы действительно играют (и у меня были на то объективные основания). Именно поэтому Gamer.ru на старте конкурса устроил для меня серию интервью с девушками в формате один-на-один (организаторы называли это «Вренизацией» – по-моему, очень смешно). Мы поговорили очень мило, и я убедился – финальный отбор прошли только те, кто в самом деле увлекается играми. Правда, не всегда теми, которые они должны были

представлять на конкурсе, но это уже проблемы издателей-спонсоров. Если в прошлом году я сказал, что каждая игра получила ту девушку, которую она заслуживала, то в этом многим повезло сверх положенного. Вопросы остались только к одной участнице, но она не нашла общий язык с посетителями Gamer.ru и сняла кандидатуру по собственному желанию. Среди девушек было поровну поклонниц ММО и консолей, плюс одна киберспортсменка – в каком-то смысле участницы оказались даже хардкорнее, чем российские геймеры в среднем. Вам бы, дорогие читатели, понравились. Осмысленное стала и финальная часть конкурса – четыре конкурса, по итогам которых жюри определяло победительницу. Год назад были нелепые танцы «под кинект» с отключенным кинектом – сейчас поединки на сцене в Mortal Kombat. Год назад был ужасный выход на сцену в идиотских псевдодизайнерских платьях – сейчас только косплеи. Плюс приветствие-визитка и дефиле в купальниках, куда ж без них.

Мне часто задавали вопрос (в том числе и участницы прошлогоднего конкурса) – как я судил и учитывал ли знания об играх, и всякие другие фоновые факторы. Очень просто. С моей точки зрения, конкурс красоты «среди геймерш» ничем не отличается от аналогичного

конкурса по месту жительства («Мисс Москва») или любому другому отличительному признаку (возраст, цвет волос, любимый игровой журнал – что угодно). Убедившись в том, что основное правило отбора соблюдено, дальше я просто оценивал красоту, характер и талант участницы, абстрагировавшись от игр, которые они представляют. Чисто субъективно, исходя из личных представлений об идеале. При этом самым сложным и наиболее весомым по очкам был конкурс косплея, с которым, на мой взгляд, справились не все. Многие девушки провалились на том, что сначала показывали персонажа – ярко, интересно, а потом отбрасывали аксессуары и начинали танцевать, исполнять какие-то нелепые акробатические трюки, крутить сиськами. Вот не надо. Сиськами крутить можно было разве что мисс Ridge Racer, потому что это часть образа. Внешность я тоже оценивал строго, но тут уж обойдусь без подробностей.

Отдельно хочу остановиться на победительнице, мисс Mass Effect 3. Ей, конечно, было очень сложно – неочевидно, что можно представить в таком костюме (броня ФемШеп) и по такой игре. Но она воспользовалась богатым опытом косплейных конкурсов. Поэтому своей чудесной фонограммой с контрастным переходом от игровой сцены с синекожей инопла-

нетянкой к пафосной речи о спасении Земли просто ошеломила зрителей и жюри, которые ничего подобного явно никогда не видели. Ну и в целом я бы хотел ее отдельно отметить за то, что она умеет быть сексуальной и игривой, но не терять чувство собственного достоинства. Редкое качество. Да и вряд ли кто-то может сомневаться в ее увлечении и играми вообще, и трилогией Mass Effect. С последней, во всяком случае, она знакома куда лучше меня.

Надеюсь, традиция будет продолжена. Правда, проводить такой конкурс все равно логичнее осенью, когда выходит больше игр и можно более сбалансированно составить список игр-номинаций. Но, к сожалению, в это же время проходит «Игромир», а с ним конкурс красоты конкурировать не может.

Логичный вопрос: почему «СИ» не может провести аналогичный конкурс (вернее, восстановить конкурс, который уже существовал много лет назад) среди читательниц? Красивых девушек, любящих «СИ», очень много. Я их видел. Проблема в том, что мне будет некомфортно, если эта идея разобьется об идиотские стереотипы, описанные мной в начале текста. Не хочу, чтобы непонимание и ссоры отравили наше дружное читательское сообщество. Возможно, я неправ – тогда напишите мне об этом. Жду вас на форуме gameland.ru! **СИ**



www.palit.biz

JETSTREAM

GEFORCE®
GTX 680

Видеокарты серии Palit Jetstream с инновационной системой охлаждения созданы для геймеров и раскрывают весь потенциал игр.



ЖК-подсветка



Три вентилятора



TurboFan Blade кулер



Эффективное охлаждение



Подключите 3 DVI-монитора

PCI EXPRESS®



DrMOS



6 фаз питания

Важные особенности

Заводской разгон

10%

Тихая работа

9 dB

Низкий нагрев

8 °C

NVIDIA®
GEFORCE®
GTX



15 причин не любить Сарсом

Сергей Цилорик

В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ КОМПАНИЙ, ЧЬИ ПРЕГРЕШЕНИЯ Я ОПИСЫВАЛ В АВТОРСКИХ КОЛОНКАХ, САРСОМ НИКОГДА НЕ БЫЛА В СПИСКЕ МОИХ ЛЮБИМЫХ. ЗА ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ, ОДНАКО, ОНА ЗДОРОВО ПОДПОРТИЛА СЕБЕ КАРМУ СВОИМИ НЕПОПУЛЯРНЫМИ РЕШЕНИЯМИ, И В ЭТОЙ КОЛОНКЕ Я НАМЕРЕВАЮСЬ ИХ ПЕРЕЧИСЛИТЬ.

Главный повод недолюбливать Сарсом прост: она – японский аналог EA или Activision. Выпустив что-то оригинальное и классное, она непременно наштампует к нему десяток сиквелов, друг от друга не отличающихся. Руководствуясь политикой «нет незаменимых людей», она растеряла все свои таланты – от бывших сотрудников Clover Studio до не так давно ушедшего Кейдзи Инафуна, заведовавшего у них вообще всеми разработками. Единственный из ныне числящихся в штате Сарсом автор, которого мне хотелось бы хвалить, – Сю Такуми (коллеги подсказывают, что нельзя забывать про Ёсинори Оно, на что ответ прост – работа в Сарсом довела Оно до больничной койки). Нижеперечисленные решения Сарсом могут не так сильно задевать лично меня (я, например, индифферентно отношусь к тому же Mvc3), но поступать так, по-моему, все-таки крайне некрасиво.

1. Все PC-версии игр Сарсом пользуются невыносимо омерзительным Games for Windows Live.

2. Сарсом сделала для японцев платным онлайн в Monster Hunter на Wii (это, кажется, единственный прецедент, когда за мультиплер в консольных играх требуется отдельная плата – даже Call of Duty еще не докатилась до такого). Последние на данный момент портативные части сериала на Западе даже не анонсированы.

3. Final Fight: Double Impact и Bionic Commando Rearmed 2 требовали от пользователей PSN постоянно находиться в онлайне. DRM для скачиваемых консольных игр – это малость слишком.

4. Обладатели консольной версии Resident Evil 5 платили за DLC, который уже был на диске. PC-версия не получила DLC вообще.

5. Resident Evil 5 Gold Edition включала в себя все DLC и поддержку PlayStation Move, а обычная версия совместимости с motion-контроллером Sony не получила. В то время как Heavy Rain апдейтилась до Move Edition с помощью простого свободно скачиваемого патча, Сарсом не позволила пользователям RE5 даже купить поддержку Move в качестве DLC – только новую коробку и никак иначе.

6. Gyakuten Kenji 2, вторая часть приключений прокурора Майлза Эджвортса, не получила и, очевидно, уже никогда не получит английскую локализацию. Сарсом не имеет никаких планов по выпуску Phoenix Wright X Professor Layton на Западе.

7. DLC к Marvel vs. Сарсом 3 были анонсированы еще до выхода игры и находились непосредственно на диске. Любимец ретро-геймеров Страйдер Хирю не



вшел в ростер персонажей – по словам режиссера игры Рёты Ниицумы, Страйдер «не подходил концепции». Мега Мена, с которым очень многие ассоциируют Сарком, тоже и в помине не было. В итоге в MvC3 оказалось меньше персонажей, чем в MvC2.

8. Ultimate Marvel vs. Сарком 3 была анонсирована всего через полгода после выхода MvC3. Мега Мена до сих пор нет, зато Страйдер Хирю внезапно стал соответствовать «концепции». Владельцы MvC3 не могут приобрести дополнительный контент и проапгрейдиться до Ultimate-версии – надо приобретать коробку заново.

9. Для своей iOS-игры MaXplosion Сарком напрямую своровала геймплей из инди-игры 'Splosion Man от маленькой студии Twisted Pixel, которая, к счастью Сарком, решила в суд не подавать.

10. Resident Evil: The Mercenaries 3D: вместо того, чтобы включить ее в Revelations, Сарком отдала бонус-режим от полноценной одиночной игры и продает за полную стоимость. Сейв-файл на картридж всего один, и его невозможно стереть.

11. HD-римейки Resident Evil 4 и Code Veronica X – позорные скейлы оригиналов.

12. Неосторожные высказывания. Кристиан Свенссон, вице-президент Сарком, в ответ на претензии фанатов к новому DmC заявил: «Частью нашей стратегии было создание этой дискуссии, этого диалога, который гораздо больше привлекает внимания к игре, чем если бы в ней был обычный Данте». Что, само собой, еще больше покоробило поклонников сериала.

13. Кейдзи Инафуне, уходя из Сарком, предложил своим бывшим работодателям свою помощь в завершении начатых им проектов – Mega Man Legends 3 и Universe. По словам Инафуне, Сарком отказалась. Mega Man Legends 3 создавалась с участием фанатов, но в итоге интерес публики был признан недостаточно высоким, и все наработки, которые им предоставили поклонники, были выброшены на помойку. Что до Mena Man Universe, то Сарком поначалу утверждала, что уход Инафуне не приведет к отмене релиза, но через несколько месяцев передумала. Прощай, Мега Мен.

14. Совсем недавно была анонсирована новая часть Onimusha – браузерная социалочка.

15. Street Fighter X Tekken: 12 персонажей, находящихся на диске, нужно покупать отдельно. «Сарком очень жаль, что некоторые наши фанаты недовольны выбранным методом распространения DLC. Ведь, кроме механизма распространения, нет никакой разницы между DLC, который «закрыт» на диске, и DLC, который надо полностью скачивать», – заявила компания, подтвердив, что будет преследовать тех, кто путем взлома открывает находящихся на купленном диске бойцов. **СИ**

Электронная книга с доступом в Интернет
Читай. Смотри. Слушай.



WEXLER.BOOK
T7007

Лучший выбор бесплатных книг и популярные новинки.
Скачивайте и читайте на www.wexler.ru!

ПОДАРОК



«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЁ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

Финалочка про «Финалочку»



Евгений Закиров

ВОКРУГ FINAL FANTASY XIII-2 В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ РАЗГОРЕЛАСЬ ЖАРКАЯ ДИСКУССИЯ. МОЛ, ЭТО ПЛОХАЯ ИГРА, ПОТОМУ ЧТО FINAL FANTASY XIII БЫЛА ПЛОХОЙ ИГРОЙ, И ПОТОМУ ЧТО ВСЕ ТАК ГОВОРЯТ, И ТАМ ДУРАЦКИЙ СЮЖЕТ, СЛИШКОМ КАВАЙНЫЕ ПЕРСОНАЖИ, ВСЕ БЕССМЫСЛЕННО, ГЛУПО, ДЕЛАЕТСЯ ОДНОЙ КНОПКОЙ И ВООБЩЕ ФУ ТАКИЕ ИГРЫ ВЫПУСКАТЬ. БОЛЬШЕЕ СЧАСТЬЕ, ЧТО Я ПРОШЕЛ СИКВЕЛ ЗНАЧИТЕЛЬНО РАНЬШЕ – СПУСТЯ НЕСКОЛЬКО НЕДЕЛЬ ПОСЛЕ ЯПОНСКОГО РЕЛИЗА – И ВОТ ЭТИ AGITATED SCREAMS OF MAGGOTS (ЭТО ЦИТАТА) НИКАК НЕ ПОВЛИЯЛИ НА РЕШЕНИЕ О ПОКУПКЕ, ПРОХОЖДЕНИИ И НАПИСАНИИ ЭТОЙ КОЛОНКИ. ИНАЧЕ ПРИШЛОСЬ БЫ ДОКАЗЫВАТЬ ИНТЕРНЕТУ, ЧТО ОН НЕ ПРАВ.



Я

не стану убеждать вас в том, что Final Fantasy XIII-2 – это хорошая игра. Тут ведь вопрос в том, как именно отбирать эти «хорошие игры», как их отличать от «выдающихся» и почему их нельзя называть, например, «плохими». В недостатки можно записать все что угодно, но если вы внимательно почитаете чей-нибудь обзор или пост, то очень быстро поймете – обычно все скатывается к вкусовщине, как правило, навязанной кому-то другим. Перенятое оценочное суждение, впрочем, гораздо опаснее собственных неверных выводов – и когда люди обсуждают FFXIII-2 с позиции «игра-то говно, это же очевидно, почему вы ставите ей восемь баллов и почему про нее не пишет человек, который ретранслировал идею о провале», мы сталкиваемся одновременно и с тем, и с другим.

Но лучше поступить иначе. Быть проще. Скажите, что вас в первую очередь привлекает в JRPG? Вы сорвете, если скажете «сюжет» – потому что сценарий в играх, чаще всего, примитивный, и даже в тех широко

известных исключениях, если покопаться, тоже будет не все гладко. Нет, я не говорю, что сюжет совсем беспомощный – просто далеко не всегда он действительно достоин той похвалы, которой одаривают его фанаты. Так что же привлекает в JRPG? В первую очередь – персонажи. Вот эти юноши и девушки в пестрых нарядах, которые рассказывают свои истории посредством диалогов с всплывающими текстовыми окошками, и есть тот самый «сюжет». Если не нравятся главные действующие лица, то какая бы там драма ни разворачивалась на последнем диске – игроку будет решительно все равно. Вызывают ли симпатию персонажи FFXIII-2? А почему бы и нет? Сэра – какая-то серая мышь в тринадцатом выпуске – в сиквеле вполне интересный персонаж. Но тут дело даже не в этом – в любом случае положение спасает кастинг предыдущего выпуска, пушки и появляются тамошние герои лишь в некоторых эпизодах. Вам не нравилась Ваниль, Лайтнинг, Фанг, Сноу? Так ведь сразу же было понятно, что FFXIII-2 не для вас, так что не вижу причин продолжать истерику.

Сразу после людей с обложки ценителей JRPG должен интересовать фантастический

* То, что у Сэры постоянно выражение лица напривидшей в трусы от страха перед Богом монашки, нисколько не умаляет остальных ее достоинств, которые я в упор не видел в тринадцатом выпуске и которые так удачно подчеркивает дополнительный костюм сиквела.

** Специально для постоянной читательницы с ником carly_gun на иллюстрации к этой колонке нет сисек, которые так ее нервируют.

мир: то, как он устроен, по каким законам живет, какие условности в нем действуют, как с ним можно взаимодействовать, меняется ли он со временем или нет, какие присутствуют локации, насколько они каноничны, есть ли какая-нибудь привязка к предыдущим выпускам или другим играм. Тут каждый находит «свое», то, что нравится, что может впечатлить, заинтересовать, запомниться. Мне всегда нравились «зимние» локации, поэтому я всегда ищу такие в играх – начиная с Donkey Kong Country и заканчивая Tales of Vesperia. Другим нравятся города. С населенными пунктами, кстати, в FFXIII-2 связана смешная история. Когда я проходил первый раз, то вспомнил про жалобы игроков, мол, в тринадцатом выпуске нет городов. Что ж, в сиквеле есть. Он просто огромный, безумно красивый, в нем легко заблудиться! Понятно, что его функция смешная – это как бы

такое послание критикам и занудам. Ну и что? Просили же!

И вот мы дошли до самого главного – боевой системы. В сущности, все перечисленное выше не будет работать, если не работает боевая система, прокачка, система развития персонажей и все в таком духе. Если игроку неинтересно или слишком сложно прокачивать персонажей – то он забросит JRPG, какой бы сюжет там ни был и какие бы персонажи не пересказывали по тридцать раз истории своего детства. Если игроку откровенно скучно заниматься распределением очков умений и вообще копаться во всем этом, то это фатальный недуг – значит, играть тоже будет неинтересно. В Final Fantasy XIII-2 в этом отношении все сделали правильно: тут несколько более динамичная и при этом открытая боевая система сочетается со вполне уместным коллекционированием монстров на манер игр

Pokemon или SMT, а прокачка доработана, и теперь ясно видна задумка по микропоощрениям. Мне было интересно прокачивать героев и монстров. Более того, я специально два дня играл на одной локации, просто чтобы прокачать все «роли» до максимума и посмотреть, какие за это открываются умения.

Мне нравится в Final Fantasy XIII-2 почти все – бесят только диалоги в духе «один капитан очевидность рассказывает второму анекдот, а третий подслушал и написал об этом оперу». Чокобо-забеги, трюки с перемещениями во времени и пространстве, боевка, сцена, в которой появляется Ваниль и Фанг. Концовка, конечно, вызывает недоумение. Но в отличие от тех, кто после надписи *to be continued* поморщился и сказал «это уже ни в какие ворота», я в каком-то смысле даже обрадовался – подумал, что будет еще одно продолжение. Ошибся, конечно. **СИ**

GIGABYTE™

Игровой Ноутбук P2532

Пришло время
играть по-настоящему!



Невероятная производительность с
NVIDIA® GeForce® GT555M 2ГБ

СТРАНА ИГР® 3807/2012

www.gigabyte.ru

GIGABYTE рекомендует Windows® 7.





Assassin's Creed III

КОГДА РЕЧЬ ЗАХОДИТ О БИТВЕ ЗА ПОТРЕБИТЕЛЕЙ ВИДЕОИГР, МЫ ВСЕ ЗНАЕМ ДВУХ КРУПНЕЙШИХ НЕЗАВИСИМЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ И ИХ НЕРЕДКИЕ ПУБЛИЧНЫЕ ПИКИРОВКИ. КАЖДЫЙ ГОД EA И ACTIVISION С УДВОЕННОЙ СИЛОЙ СОРЕВНУЮТСЯ ДРУГ С ДРУГОМ, НЕ ОБРАЩАЯ ВНИМАНИЕ НА КОМПАНИЮ, КОТОРАЯ ОЧЕНЬ АМБИЦИОЗНА И ПОСТЕПЕННО ВСЕ ЛУЧШЕ УКРЕПЛЯЕТ СВОИ ПОЗИЦИИ. Я, РАЗУМЕЕТСЯ, ГОВОРЮ О UBISOFT. ЕЙ УДАЛОСЬ НАБРЯТЬ ВЕС, РАЗУМНО СОЧЕТАЯ ИГРЫ ДЛЯ ШИРОКОЙ АУДИТОРИИ И ДЛЯ ЗАЯДЛЫХ ГЕЙМЕРОВ. ТУТ И НОВИНКИ ПО ЛИЦЕНЗИИ (JUST DANCE АВВА ДЛЯ WII - С РАСЧЕТОМ НА ВСЕХ, СЕРИАЛ GHOST RECON - ДЛЯ ХАРДКОРЩИКОВ), И ОРИГИНАЛЬНЫЕ СЕРИАЛЫ (RAVING RABBIDS / RAYMAN И ASSASSIN'S CREED). В ИТОГЕ EA И ACTIVISION СОКРЩАЮТ РАБОЧИЕ МЕСТА, UBISOFT ЖЕ, НАПРОТИВ, РАСШИРЯЕТСЯ. НАПРИМЕР, ДЖЕЙД РЕЙМОНД, ОТВЕЧАВШАЯ ЗА ПЕРВУЮ ASSASSIN'S CREED - ВЫПУСК, КОТОРЫЙ ЗАЛОЖИЛ ФУНДАМЕНТ ДЛЯ БУДУЩЕГО ЦИКЛА, - ПОЛУЧИЛА ЗАДАНИЕ ОСНОВАТЬ СТУДИЮ В ТОРОНТО (КАНАДА), ГДЕ, В КОНЧЕНОМ ИТОГЕ, ОКОЛО 800 СОТРУДНИКОВ БУДУТ ЗАНИМАТЬСЯ СОЗДАНИЕМ НОВЫХ ИГР.



K

ак набирает обороты Ubisoft, как важен для компании бренд Assassin's Creed – все это видно по Assassin's Creed III. Этой весной изда- тельство провело дебютный показ третьей части в Лон- доне, пригласив на него, в том числе, и «Страну Игр». Не успев толком оправиться от джетлага после перелета Брюссель – Сан-Франциско, я (вместе примерно с сотней других коллег по перу) отправился в столицу Великобритании. Мероприятие разделили на две части: в первый день новинку демонстрировали прессе, во второй – представителям торговых сетей (вроде Amazon и Gamestop), чтобы убедить тех продвигать игру и устраивать крупные кампа- нии по сбору предзаказов.



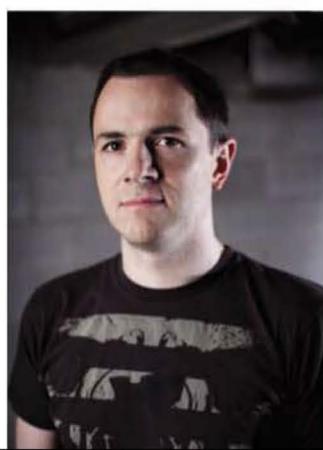
Когда мы прибыли на показ в Kings Place Hall (где также находится штаб-квартира хорошо известной и уважаемой британской газеты *The Guardian*), то сразу же оценили усилия издателя по созданию соответствующей атмосферы: на места нас проводили актеры, одетые как солдаты времен Войны за независимость. Когда все уселись, слово взял Томми Франсуа, директор по развитию IP: он немного рассказал собравшимся о том, как создавалась игра, а также показал ее в действии. Разработка, по его словам, началась примерно в январе 2010, как только в Ubisoft закончили трудиться над *Assassin's Creed II*, и не прекращалась, пока другие команды занимались *AC2: Revelations* и *Brotherhood*. Движок с кодовым называнием Ubisoft-AnvilNext затачивали специально под третью часть и постоянно совершенствовали, так что он

может отображать крупномасштабные сражения – сцены с участием до 2000 юнитов одновременно, а также очень живописно демонстрировать смену погодных условий. Времена года играют в AC3 очень важную роль: например, снег может замедлить передвижения как героя, так и врагов, а хищники зимой активней охотятся за едой. Вдобавок, благодаря замерзшим рекам и озерам, можно исследовать ранее недоступные участки мира. Поведал Франсуа и о прошлом нового асасина, Коннора Кенвея. Его мать была из североамериканских индейцев, а отец – англичанином. Коннор рос в индейском поселении, пока не пришли европейские поселенцы и не уничтожили все. «Нам требовался новый персонаж, свежая кровь. Такой, какого в сериале еще не было, – пояснил позднее в интервью креативный директор AC3 Александр Хатчин-



АЛЕКСАНДР ХАТЧИНСОН, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР:

«Мы всегда ищем новые периоды, в которые может разворачиваться действие *Assassin's Creed*. Мы не хотим обращаться к тем временам, которые уже были достаточно подробно исследованы в других играх, и хотя Америка в целом – обычное место действия для видеоигры, во времена за независимость она была совсем другой. Какие-то достопримечательности будут геймерам знакомы, но Бостон и Нью-Йорк XVIII века в других произведениях практически не освещались».



сон. – Альтаира ведет долг, Эцио – месть, а Коннор заботится прежде всего о простых людях. Его цель – бороться с несправедливостью всегда, когда только можно. Начинает он с того, что отстаивает права родного племени, сражается за место под солнцем, но в итоге его втягивают в революционные события, и в битву между ассасинами и тамплиерами». Так же, как и его предшественники из номерных Assassin's Creed, Коннор – один из предков Дээмонда Майлза. Дээмонд использует Animus 3.0, чтобы прожить жизнь своего далекого родственника, и этот выпуск должен оказаться заключительным в его истории.

Чем больше рассказывал Франсуа, тем интересней лично для меня становилась презентация. Еще несколько дней назад я был на GDC, а один из моих самых любимых ее аспектов – постмортемы различных игр. И тут нам предлагают нечто, с чем я раньше никогда не сталкивался. Мини пост-мортем новинки, которая еще не вышла. Поговорив о том, как устроена совместная работа команд, которые занимаются AC3 в Канаде и Франции (ведущая студия – Ubisoft Montreal, остальные 8 ей помогают), Франк преподнес нам сюрприз. «То, что вы сейчас увидите – это CG, а не запись геймплея, и обычно мы никому извне это не показываем, – сказал он. – Когда мы занимаемся проектом вроде AC3, то сначала

обсуждаем, чего хотим добиться, а потом делаем CG-ролик и впоследствии продолжаем сверяться с ним, чтобы конечный продукт был настолько близок к этому первоначальному видению, насколько возможно. Так что помните, это не запись геймплея, а фильм, который мы сделали для себя, чтобы зафиксировать наше видение замысла». Вслед за этим нам продемонстрировали ролик буквально на несколько минут (в Сети вы его не увидите): Коннор прыгает по веткам деревьев, спускается, чтобы убить нескольких английских солдат, оставляет раненого на съедение голодным волкам, с трудом идет по снегу, чтобы схватиться с медведем, снимает скальпы с врагов – настоящий вихрь событий.

Конечно, в игре темп никогда не будет настолько насыщенным, как в этом фильме. Так же, как вам не удастся, например, схватиться в снегах с медведем, а потом мгновенно перенестись в лето, на поле боя, где тысячи солдат бьются за контроль над важным стратегическим пунктом (хотя и такое мы видели во время презентации). Суть в другом: нам показали особенности, которые создатели хотят воплотить в жизнь – то, что, по их мнению, должно появиться в третьей части. Если судить по рабочему демо (играл сам Франсуа, журналистов до контроллера не допустили), единственное, что в итоге осталось за бор-

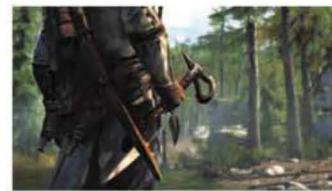


«Когда мы сочиняли сценарий Assassin's Creed, самым важным для нас было не принимать ничью сторону. Просто показывать историю, а не подменять или исказять ее своими эмоциями», – объясняет ведущий сценарист AC3, Мэтт Тернер.

Помимо альпинистских ухваток, в Ubisoft полностью перелопатили боевую систему. Обновилось, как говорят разработчики, все: от стратегии, которой теперь следует придерживаться пользователям, до типов врагов, анимации приемов и поведения камеры. Система выстроена с учетом того, что Коннор способен драться, держа оружие в каждой руке, поэтому он волен использовать любую из многочисленных комбинаций – томагавк и нож, лезвие ассасина и нож итд.



Разработчики полностью переделали систему, отвечающую за альпинистские навыки героя. Помимо новой анимации движений, у Коннора появились новые возможности: например, он легко преодолевает сложные нагромождения веток и древесных стволов, и в любую минуту способен остановиться, чтобы убить врага, оказавшегося внизу. Арсенал его приемов теперь таков, что он умеет штурмовать скалы и неровные каменные поверхности, свободно бегать и карабкаться на движущиеся объекты. В Ubisoft намекают, что ждать стоит пазлов, которые вынудят ассасина совершать восхождение на ветряные мельницы и балансировать на плывущих бревнах.



Поскольку Коннор – из могавков, это позволило разработчикам снабдить его целым ворохом нового оружия. Например, он умеет биться, держа в одной руке томагавк, а в другой – нож, ловко стреляет из лука, а также пользуется соответствующими эпохи мушкетами и однозарядными пистолетами. «Поэтому-то там мало шутеров используют этот исторический период, – сокрушается Франсуа. – Пока мушкет перезарядишь, времени пройдет уйма».

Изначально разработчики хотели вооружить Коннора чем-то вроде ножа на цепи, чтобы он мог прямо с верхушки дерева поразить какого-нибудь незадачливого солдата. Но в итоге решили, что это будет уж слишком на фэнтезийный лад и куда правдоподобнее выглядит дротик на веревке.



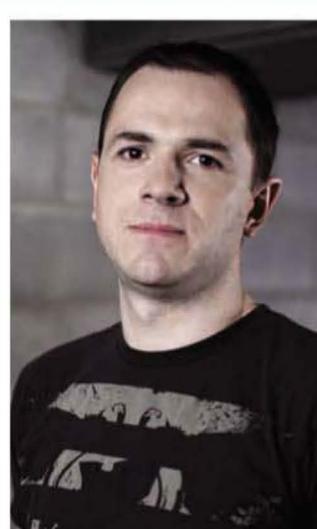
том – снятие скальпов с врагов. Причем по-вод – самый что ни на есть уважительный. Пока длилась разработка, команда выяснила, что племя могавков, к которому предположительно относится Коннор, ничего подобного с побежденными противниками не делало. «Assassin's Creed охватывает период с 1753 по 1783. Война за независимость – одна из первых наиболее тщательно задокументированных в истории. Поэтому мы хотели настолько старательно придерживаться исторических фактов, насколько возможно, и отказались от идеи со скальпами, когда узнали о несостыковке», – заметил Франсуа. Конечно, в

определенных случаях достоверностью пришлось пожертвовать, ведь иначе пострадал бы геймплей. Насколько я знаю, нет таких героев, которые могли бы на регулярной основе расправляться с медведями вчетверо крупнее себя, причем буквально за несколько секунд, и одновременно скакать с одной ветки дерева на другую. Но, тем не менее, стремление команды к более точному воспроизведению реалий заслуживает уважения. По словам Франсуа, разработчики надеются настолько заинтересовать геймеров описываемым временем, чтобы те захотели узнать побольше и, возможно, сами обратились к историческим

трудам. Александр Хатчинсон добавляет: «Хотя события нашей истории разворачиваются во время войны за независимость, сама история не заключается сугубо в воспроизведении знакомых по учебникам событий. Мы все-таки рассказываем новые подробности противостояния между ассасинами и тамплиерами. Суть нашего повествования – в том, как Коннор уходит из родной деревни, почему он присоединяется к ассасинам, что его связывает с революционерами и как заканчивается его квест по спасению людей».

А теперь – подробнее о демо (как уже говорилось, играл сам Франсуа). Зима, камера по-

Креативный директор Александр Хатчинсон не скрывает: первым делом его обычно спрашивают, сможет ли Коннор лично участвовать в грандиозных сражениях армий. «Эти битвы – настолько знаменитые и настолько необычны для сериала, что мы хотели, чтобы пользователи ощутили, каково это, внезапно попасть в самую гущу такого боя. Вместе с тем мы хотели сделать это на новый, незатасканный лад. AC3 – не шутер, и герой не принадлежит ни к одной из армий. Нам важно, что Коннор остается ассасином. Пока британцы и американцы воюют, его задача – убить конкретного врага, раздобыть информацию и продолжить битву с тамплиерами».





В Assassin's Creed 3 предусмотрена система укрытий. Заодно в репертуаре ассасина появился новый трюк: убийство из укрытия.

казывает крупным планом Коннора, который примостился на дереве. Вдруг он срывается с места и начинает скакать по веткам, лишь изредка снижаясь, когда ближайшая ветка слишком далеко. Очевидно, что в снежное время года деревья – самый быстрый способ передвижения, если персонаж находится не в Бостоне и не в Нью-Йорке (города, где разворачивается действие игры), так как в сугробах очень легко увязнуть. Внезапно оказывается медведь, которого герой убивает: затем можно собрать трофеи и в зависимости от того, как именно вы расправляетесь со зверем, ценность меха меняется. Франсуа быстро добавил, что идея возникла у команды еще до релиза Red Dead Redemption.

Покончив с медведем, Коннор продолжает путешествие по живописному лесу, и наконец добирается до каменной стены. Взбирается на нее (принципы лазанья полностью переделали – подробности во врезке) и оттуда ему открывается шикарный вид на окрестности. Франсуа заверил аудиторию, что все увиденные красоты можно исследовать, а мир здесь в полтора раза больше, чем Рим в Brotherhood.

Тут загружают новый уровень: Коннор оказывается летом в Бостоне. Сойдя с корабля, он должен подойти к британским иммиграционным офицерам: попутно мы видим, насколько улучшилось поведение NPC. Они все общаются друг с другом и с героям куда естественней, чем в предыдущих Assassin's Creed.



Коннор теперь умеет расправляться с противниками даже на бегу, не сбивая скорость.

Когда Коннор доходит до офицеров, у него нет необходимых бумаг, но вместо драки он решает просто оттолкнуть одного из них и убежать. Начинается увлекательная погоня. Нам тут же продемонстрировали новую геймплейную особенность: Коннор теперь умеет прыгать на движущиеся объекты (в демо он нырнул в тележку с сеном, которая проезжала мимо). «Мелочь, конечно, но для динамики очень важно», – добавил Франсуа. Затем герой находит дерево, на которое можно вскарабкаться, залезает по нему на крышу, а оттуда – на следующее дерево (в старом Бостоне дома находились довольно далеко друг от друга, так что передвигаться по ним было затруднительно, и разработчики решили стратегически расположить повсюду деревья). А потом Коннор лихо вваливается в дом через окно (еще одна новая фишка). Когда преследователи выдыхаются, он забирается на здание церкви и мы видим потрясающую панораму Бостона. Вдалеке к небу поднимается черный дым – напоминание о продолжающейся кровопролитной войне.

Финальная часть демо показывает одно из самых знаменитых сражений в истории войны за независимость – битву при Банкер-Хилле (1775). Миссия Коннора – убить британского генерала. При этом параллельно идет сражение между примерно тысячью повстанцев и британ-



Снег – не только противник, но и союзник Коннора: по следам, например, можно отыскать дичь. Выслеживание дикой фауны и использование ловушек – аспект охоты, которым разработчики рассчитывают не на шутку увлечь пользователей.



ИНТЕРВЬЮ МЭТТ ТЕРНЕР, ведущий сценарист

Скажите, а будут ли в сюжете альтернативные концовки, различные исходы один и тех же событий?

Это не очень в духе Assassin's Creed, так что мы не собираемся торопиться вслед за текущими трендами. Все по-прежнему, по большому счету, линейно.

У истоков игры стояла Джейд Реймонд, потом ее сменили разные писатели, разные продюсеры. Как вы делаете повествование непротиворечивым?

Мой босс – Кори Мэй. Он был ведущим писателем Assassin's Creed II, а сейчас стал директором, так что он вроде как пытается следить, чтобы все было согласовано, и это здорово. *смеется* Вообще у нас целая команда людей

ской армией таких же размеров. Когда Коннор пробирается по полю, то проходит мимо генерала Уильяма Прескотта, который напутствует солдат знаменитой фразой: «Не стреляйте, пока не увидите белки их глаз». Затем нам показывают новые стелс-приемы, которые появились у героя: автоматически прятаться в высокой траве и за кустами, чтобы уберечься от вражеских пуль и пущечных ядер.

Когда ассасин наконец пробирается в лагерь врага, мы видим, что он забрался на дерево, чтобы устроить западню группе британских солдат. Когда те проходят мимо, Коннор хватается за новое оружие – дротик на веревке (позаимствован из китайских боевых искусств). Он выстреливает им в шею одного из солдат, и, используя веревку, оставляет несчастного болтаться на дереве. Затем хватает другого солдата и использует его как живой щит (поскольку остальные начинают палить из мушке-

тов), а сам тем временем убивает третьего из маленького пистолета. Отбросив «щит», герой, держа в каждой руке по оружию, расправляетя с оставшимися бойцами. По мере того, как Коннор приближается к цели, нам показывают ролик: «заказанный» генерал сидит на лошади, отдавая приказы войскам. Мы видим, как Коннор убивает двух охранников генерала, а потом кидается к цели с окровавленными томагавками. На этом демо заканчивается.

Я уже 20 лет в игровой индустрии и знаю, что подобные пресс-мероприятия организуются с таким расчетом, чтобы вызвать у журналистов бурный интерес к игре и чтобы те, в свою очередь, воодушевили своими рассказами читателей. У меня, на мой взгляд, уже своеобразный иммунитет выработался, и я смотрю на происходящее достаточно спокойно. Но после этого показа я вышел куда более впечатлившимся увиденным, чем предполагал

изначально. Дело даже не в каких-то отдельных вау-элементах, а в том, как все соединилось. Анимация, периодически напоминавшая мне об Uncharted 3, для игры с открытым миром – просто потрясающая. Прыжки с крыши на крышу и увязание в сугробах никогда не были показаны настолько хорошо. То же впечатление осталось у меня и от поведения NPC, которые очень убедительно взаимодействовали друг с другом и с Коннором. Все выглядело очень естественно. Бои проходят быстро и достаточно гладко, чтобы добавить новый уровень глубины к происходящему (и в них было несколько отсылок к Gears of War), одновременно нам показывают масштабные сражения. Можно, конечно, отыскать в других играх примеры, когда отдельные элементы выглядели лучше. Но, как цельный продукт, AC3, если судить по этому показу, – именно то, чего стоит ждать. **СИ**



отвечает за то, чтобы разные выпуски цикла соответствовали канону и не слишком отклонялись от курса.

Сложно ли рассказывать научно-фантастическую историю, если вплетаешь в нее реальные исторические факты?

Конечно. Вернее как – иногда это преимущество для нас, потому что если бы речь шла о сугубо исторической драме, мы бы кое-что не смогли воплотить в жизнь. В этом вызов – найти баланс. Сведений о той поре сохранилось просто невероятное количество, нам очень повезло. До этого у нас было больше свободы для фантазии, поскольку там с такой скрупулезностью все мело-

чи не фиксировали. С нами в команде трудятся два историка, и они постоянно отыскивают новые подробности, делятся с нами информацией, чтобы повествование получилось достовернее.

Насколько у вас большая команда сценаристов?

Кори, я и наш второй сценарист, Кэрри. Столько нас всего и есть.

Теперь ваша работа закончена, а команда продолжает доводить игру до совершенства?

Пока еще рано говорить, что мы все сделали. Одна из целей создания раннего альфа-бенда – собрать все вместе, чтобы мы увидели цельную картину. Если выяснится, что какая-то сцена не

оказывает должного эффекта, мы ее поменяем.

Над сколькими играми вы сейчас работаете?
Я? Только над этой.

Это довольно неожиданно – большинство писателей трудятся над несколькими играми.

Например, у Кори, директора франчайза, постоянно появляются другие дела. Что же до меня, то я всегда занимался только AC3. Так было сделано преднамеренно – чтобы мы могли сосредоточиться на этом задании и не отвлекаться ни на что другое, поскольку это очень большой труд.



Darksiders 2

ДАТА ВЫХОДА
июнь 2012

ДЛЯ СВОИХ МАСШТАБОВ DARKSIDERS ОКАЗАЛСЯ СЕРИАЛОМ НЕОЖИДАНО НИШЕВЫМ. ЭТО ZELDA ДЛЯ НЕНАВИСТНИКОВ ВСЕГО ЯПОНСКОГО; GOD OF WAR ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ТРИЛОГИИ НЕ ХВАТИЛО; DIABLO ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОПАЧКАТЬ РУКИ. ПО СОВРЕМЕННЫМ ЛЕКАЛАМ, ЗАТОЧЕННЫМ ПОД ЯРКИЕ КОРОТКИЕ БЛОКБАСТЕРЫ, ТАКИХ ИГР НЕ СООРУДИТЬ: DARKSIDERS ДЕЛАЛИ ПО ЗАКОНАМ СТАРОЙ ШКОЛЫ. ЕСЛИ «ЯРКОЙ» ВТОРУЮ ЧАСТЬ КТО-ТО НАЗВАТЬ, МОЖЕТ, И ДОДУМАЕТСЯ, ТО «КОРОТКОЙ» ВРЯД ЛИ. МЫ ПРОСИДЕЛИ ЗА ДЕМКОЙ БОЛЬШЕ ПАРЫ ЧАСОВ И НЕ ПРОШЛИ, ПО СЛОВАМ РАЗРАБОТЧИКОВ, ДАЖЕ ОДНОЙ ПЯТОЙ ИГРЫ. ЧТО СЛЕГКА ОБИДНО – УЧИТЫВАЯ, ЧТО НА ПРЕЗЕНТАЦИЮ ПРИШЛОСЬ ЛЕТЬ АЖ В АМСТЕРДАМ.

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Wii U, Windows Жанр: action-adventure

Зарубежный издатель: THQ Российский дистрибутор: «Бука» Разработчик: Vigil Games

Страна происхождения: США Мультиплер: нет



Разные доспехи отличаются и по внешнему виду.

Амстердам, если кто не знает, – город не только легализованной любви за деньги, доступных наркотиков и ничего не стесняющихся меньшинств. Это город еще и уютно-европейский: с каналами, разрезающими центральные улицы, с велосипедистами, подсекающими неторопливые машины, с богатой историей, изящной архитектурой и впечатляющими соборами. В одном из них наш показ и проходил – для пущего пафоса и, видимо, передачи игровой атмосферы. Прямо посреди большущего зала и даже у самого алтаря, под высоченным сводом расположились консоли с Darksiders 2. «Смерть живет!» – кричат с рекламных листовок не знающие чувства трактаты разработчики. Извините, пастор, сегодня мы именно за него и играем – за Смерть.

О причинах смены главного героя вам расскажут сами разработчики на соседних страницах, а мы заметим только, что Смерть играется куда бодрее. Если неповоротливый Война напоминал то ли Кратоса, то ли орка из World of Warcraft, то шуструму Смерти на замену госят, скорее, Данте и принц персидский. Новичок бегает по стенам, одевается по постапокалиптическим каталогам и прокачивается по двум древам умений одновременно. Три этих пункта – акробатика, экипировка и прокачка – получили главное развитие в сиквеле.

Поглядев на брутально-мрачные скриншоты, легко подумать, что сюжету в такой игре места не нашлось. Популярное заблуждение: на самом деле вселенная Darksiders и в первой части была неприлично проработанной, а теперь ее покажут с новых, внеземных ракурсов. Согласно здешней истории, после дол-



В суперрежиме герой превращается во вполне себе традиционную Смерть с косой.



гих войн в мире установился баланс между силами демонов и ангелов – и баланс этот поддерживался так называемым «обугленным советом», ударной силой которого и служили четверо Всадников. Только в день апокалипсиса баланс этот должен был нарушиться – чтобы демоны и ангелы, под присмотром совета, сошлись в финальной схватке. Но план сорвался: по непонятным причинам Всадника по имени Война призвали на Землю раньше положенного, а вместе с ним на людей обрушились бойцы из рая и из преисподней. Человеческая цивилизация за несколько лет исчезла, и на планете установилось правление демонов. Война же, обвиненный в начале апокалипсиса, возвращается на Землю, чтобы найти настоящего злодея. И, собственно, находит – все это происходит в первой части. Вторая же рассказывает параллельную историю: о том, как другой Всадник, Смерть, пыталась за пределами Земли оправдать Войну, а нашел «куда большие проблемы, чем апокалипсис». Будем истреблять вселенское зло, не иначе.



С КОСОЙ

Демка без лишних пояснений выбрасывает в начало одного из дэнженов. Знакомая картина: герой в какой-то пещере, внизу лава, вокруг мосты, за ними коридоры и залы. Все коричнево-одинаковое и интересное не очень. Но тут акцент на масштабе, не на деталях. Как и раньше, уровни здоровенные, и путь остается искать по карте: она быстро обрастает сетью дорог и наглядно показывает нашу с

вами свободу выбора. Придется иной раз возвращаться назад, решать многоходовые головоломки и приносить в старые локации новые артефакты – иногда сюжетного продвижения ради, иногда бонусов для. Формулы Zelda придерживаются обещали, формулы Zelda придерживаются; остается только поставить галочку.

Удивляет другое: стоит открыть инвентарь, как на экране расцветает калейдоскоп заковыристого лута. Сапогов не одна пара, амулетов разных десятков, перчатки всех фасонов, косы любой расцветки – и у каждого предмета свои характеристики: один работает на

У некоторых врагов настолько навороченный дизайн, что их удары невозможно разобрать.



ПОП-ВСАДНИКИ

Четыре всадника апокалипсиса – это персонажи не только библейские, но еще и...

...Вселенной Marvel. Здесь «всадниками апокалипсиса» называлась злодейская группировка мутантов. Роль Смерти в разное время тут выполняли Росомаха, Гамбит и Архангел из Людей Икс.



...«Черепашек-ниндзя». Четверка была, очевидно, злодеями – и управлял ими демонический бизнесмен по имени Налл.



...отмененной игры от 3DO. Игра так и называлась: «The Four Horsemen of the Apocalypse». Выти сибиралась в середине нулевых, и показать хотела четырех людей, оставшихся на Земле после Вознесения.



...Metal Gear 2: Solid Snake. Там всадниками назывались четыре бойца, подкарауливших Снейка в лифте.



...Hexen 2, где герои трудались боссами на уровнях.



оборону, другой на атаку, третий на магию, четвертый просто хорош собой. Дух Diablo не перебить: весь этот лут будет со звоном выпадать из убитых врагов и открытых сундуков. Всю игру нам теперь набивать мешок добром, и каждые полчаса переодевать Смерть из одних сапог в другие – а для любителей ролевых игр это удовольствие особой категории. У Darksiders 2 образовалась неожиданно мясистая RPG-часть – и для такой масштабной игры это замечательно. В прокачке сиквел тоже приближается к канонам Diablo: теперь умения открываются прямо в меню. Выбирайте скилл на древе умений, платите очки навыков – и используйте на здоровье.

Стоит сдвинуться с места, как заметным становится другое изменение: новый герой принес с собой новую акробатику. Смерть



Двойного прыжка в этот раз не будет.



Обещают, что сиквел получится в несколько раз больше оригинала.



Вот такой штукой Смерть может подтягиваться к специальным крючкам на уровне и притягивать к себе врагов.

быстрый, юркий, может лазать по колоннам и бегать по стенам, но, в отличие от Войны, не обучен двойному прыжку и крыльями за спиной не машет. Оно и к лучшему: теперь надо не слепо прыгать через пропасти, а проходить этакие акробатические головоломки. Всегда стоит заранее подумать, от какой стены оттолкнуться, где пробежать, где подтянуться на цепи – и даже песков времени не нужно, чтобы вся эта акробатика прекрасно работала. Такие распрыжки после классической для современных игр схемы «нажмите X для акробатики» играются очень свежо. И хотя умереть в этих эпизодах нельзя (упав вниз, Смерть просто воскрешается на платформе), застрять в них минут на пять-девять очень просто.

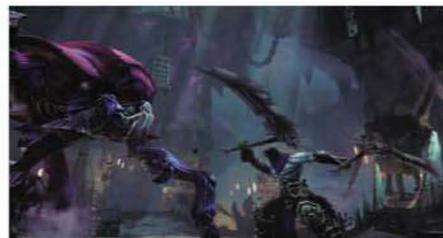
СМЕРТЬ НА ПОРОГЕ

Пока мы прыгаем и открываем сундуки, у Смерти нашего в каждой руке болтается по миниатюрной косе, за пазухой лежат дополнительные виды оружия (как легкие вроде боевых рукавиц, когтей или дубинок, так и тяжелые: молоты, секиры, булавы), а в кобу-

ре висит револьвер – но враги никак не появляются. Если в первой части героя спамили ордами демонов, то здесь злодеи вылезают строго по делу. С одной стороны, не надоедает (боевая система никогда не была сильной стороной Darksiders, что уж греха таить), с другой – использовать подборку способностей Смерти хотелось бы чуть чаще. Когда бой все-таки начинается, от размеров арсенала начинают путаться пальцы на контроллере: тут у нас основное комбо, тут комбо со вторым оружием, там развесены заклинания по призыву зомби, включению волшебного щита, удару с эффектом заморозки, вон там активируется суперрежим, а вот тут можно притянуть противника к себе. Все это качается, меняется и настраивается – очевидно, в течение многих часов. Бои стали шибко ролевыми (от врагов даже отскакивают цифры хиттоинтов), но кости Смерти врезаются в бока нечисти также смачно, как и меч Войны. Это, конечно, не Bayonetta, но и не Kingdoms of Amalur.

Бок-о-бок со Смертью в демке бьется толстяк с шотландским акцентом. «Представи-

тель древней расы создателей», – объясняют разработчики. «Кооператив?» – спрашиваем. «Не в этот раз», – отвечают. Толстяк этот нужен не столько в боях, сколько в пазлах: он кидает Смерть через пропасти, придерживает тяжелые двери, встает на кнопки и просто мешается под ногами. Головоломок вообще теперь много: есть акробатические, есть логические, а есть и такие, которые заставляют возвращаться через полкарты, чтобы потянуть за рычаг.



В конце ветвистого данжена журналистов ждал босс, который привычным уже образом трансформировал игру в подражателя *Shadows of the Colossus*. Колoss вышел в поле, Смерть сел на коня, и начался традиционный ритуал: выждать момент, стрельнуть в уязвимую точку, пырнуть мечом, повторить. Слегка банально, но красиво, хорошо, качественно. А для игры масштабов Darksiders 2 и вовсе шикарно: разработчики объясняют, что в мире на этот раз будут города, к каждому из которых приставлено по несколько данжонов с вот такими вот боссами. В городах раздают побочные квесты, там есть NPC, торговцы и, видимо, сюжет. Трансформация экшна в RPG завершается.

В масштабности вся сила Darksiders что первой, что второй: если взять каждый отдельный кусочек геймплея, он будет ничем не лучше, чем аналогичные кусочки других игр. Но у Darksiders 2 так много этих чертовых кусочков, что свои 60 евро она обязательно отработает. **СИ**

На лицевую анимацию Смерти много денег не пошло.





ИНТЕРВЬЮ МАРВИН ДОНАЛЬД, режиссер

? Почему вы решили делать не прямой сиквел, а вот такую параллельную историю с новым героям? Не хотели отталкивать игроков, которые пропустили первую часть?

Отчасти, пожалуй. Но еще и потому, что Смерть – это, наверное, самый популярный из всех Всадников. Если честно, я и для первой части хотел выбрать Смерть, но так получилось, что он только сейчас появляется. Это даже хорошо: он попадает в игру, которая по всем параметрам лучше первой Darksiders. На сиквел у нас было больше времени, мы лучше отполировали геймплей и добавили массу интересного. Война, конечно, тоже был отличным героем, но лично мне больше нравится Смерть: он ведет себя как рок-звезда, никого не слушает и всегда делает, что хочет – в отличие от Войны, который старался следовать правилам.

? Насколько сильно сюжет этой игры привязан к оригинальной истории?

Многие персонажи во второй части знают о том, что произошло в первой Darksiders, – и вы даже увидите старых знакомых. Но, хотя две истории и развиваются одновременно, события игр происходят в совершенно разных местах.

? Почему тогда «2» в названии? Почему бы не поставить какой-нибудь подзаголовок вроде «Darksiders: Смерть»?

Если честно, за выбор названия отвечает отдел маркетинга, мы с этим не связываемся. Они лучше в таких вопросах разбираются. Так что с творческой точки зрения я вам ничего о названии рассказать не могу – красивых причин ставить цифру «2» у нас нет. Это вопрос маркетинга.

? Расскажите, как изменилась ваша студия после релиза первой игры.

Ну, мы стали больше. Теперь у нас есть опытный костяк команды – люди, которые вместе выпустили первую часть. Мы намного лучше понимаем процесс создания такой масштабной игры. Но вообще команда у нас не очень большая, мне кажется, – учитывая, насколько гигантскую игру мы делаем.

? В Darksiders много всего намешано, и с сиквелом механик становится еще больше. Какие элементы сериала вы сами считаете ключевыми? Чего бы вы никогда не решились выбросить из игры со словом «Darksiders» в названии?

Сложно сказать. Теперь, когда вторая игра уже почти сделана, все эти ключевые элементы нам нужно заново оценить и взвесить. Ведь впереди у нас Darksiders 3.

? То есть продолжение уже создается?

О да, определенно. Никаких бюджетов и планов пока не утверждено, но процесс начинается. Когда какой-то отдел заканчивает свою работу над второй игрой, он переключается на третью – нельзя же давать сотрудникам простоять. Но вернемся к вопросу о главных элементах сериала. Один из них – интересная акробатика. Во вторую часть мы добавили также систему квестов и лута, и это определенно сильно изменит геймплей – я надеюсь, что эти механики тоже станут ключевыми. Другой важный элемент – головоломки и структура подземелий в духе Zelda. В наших данженах вы часто точно так же знакомитесь с какой-то глобальной головоломкой и потом решаете ее в свободном стиле, исследуя всю карту. И мы любим добавлять на уровне бэктрекинг: давать игроку возможность вернуться на раннюю зону с новыми способностями, чтобы найти там какой-то бонус или секрет. А с системой лута награды становятся приятней: можно прятать сундуки с мощными и редкими предметами. И на этот раз оборудование можно, помимо прочего, покупать и продавать в городах – там для этого есть специальные торговцы. В качестве наличных мы используем теперь не души, а так называемые Gilt – они логичней вписываются в историю и будут понятней фанатам RPG.

? У вас не создается ощущения, что игра становится больше похожей на RPG, чем на экшн?

В показанной сегодня демо было, пожалуй, не очень много боев – но мы все еще работаем над балансом, и нам определенно хочется, чтобы драки оставались важным элементом сериала. В конце концов, вы всю игру набираете оборудование и оружие – надо же его использовать.

? А если, допустим, у игрока ужасный персонаж с плохими характеристиками, может ли он победить сильного босса на одном только своем геймерском таланте?

Да. Исход ключевых столкновений в игре не очень-то зависит от характеристик. Часто для

драк с боссами требуется какой-нибудь квестовый предмет, но никаких ограничений по силе персонажа мы не ставим. Хотя иметь прочную броню всегда будет полезно, конечно.

? Странно, что вы используете точно такую же цветовую гамму, что и другой недавний релиз THQ – Saints Row: The Third. И у вас, и у них игра в кислотно-фиолетовых и кислотно-зеленых тонах. Это теперь фирменные цвета THQ?

Не, это просто совпадение (смеется). Странно, что так получилось, это да. Просто для Войны мы использовали красный цвет, а для Смерти хотелось что-то новое – и фиолетовый хорошо вписывается в тему подземного мира. А зеленый – вообще фирменный цвет мертвецов. Ну а Saints Row эти цвета использовала исторически, с самого начала.

? У THQ сейчас серьезные проблемы с финансами. Как это на вас влияет?

Если честно, наша студия довольно изолирована от издателя: мы просто делаем свое дело, и никто не вмешивается. Иногда, конечно, издатель приходит посмотреть, как продвигается работа, но в целом THQ почти никак не вмешивается.

? А зачем вы делаете ПК-версии для всех своих игр? Неужели они так хорошо продаются?

Продаются не очень. Причины две. Во-первых, среди нас есть ПК-геймеры и нам самим интересно этим заниматься. Но что еще важней, большая часть разработки проходит под ПК, и нам не так уж сложно выпустить игру на этой платформе. Приходится немного поработать над интерфейсом для клавиатуры и мыши, над экранами меню и графическими настройками, но в остальном для ПК-версии почти ничего не надо делать. Перенос игры на Xbox 360 и PS3 требует, конечно, намного больше времени и сил.

? А управление для ПК вы исправили? В первой части оно было очень странным.

Да, мы многому научились после первой игры. На этот раз для ПК не только управление будет лучше, но и сама игра выйдет одновременно с консольными версиями.

? Почему вы решили увеличить масштаб в сиквеле, вместо того, чтобы сделать игру поменьше, но более детализированной?

Пожалуй, потому, что за свои \$60 геймеры многое от игры ждут. Но мы и над детализацией работаем: сюжету уделяется больше внимания, умения героя лучше проработаны.

? Про версию для Wii U можете что-нибудь рассказать?

Мы пока даже дату релиза консоли не знаем, так что все очень туманно. Вряд ли WiiU-версия выйдет вместе с остальными: к тому времени сама консоль может не запуститься. Пока мы просто следим за новостями от Nintendo и даем игру. Визуально она не будет отличаться от остальных версий, но в управлении будет, конечно, что-то другое.



GDC 2012

GDC ЭТОГО ГОДА ПОБИЛА ВСЕ СВОИ ПРЕДЫДУЩИЕ РЕКОРДЫ – НА НЕЙ ПОБЫВАЛО 22 ТЫСЯЧИ ГОСТЕЙ. К СЧАСТЬЮ, ОРГАНИЗАТОРЫ ПРЕДВИДЕЛИ НАПЛЫВ ПУБЛИКИ И АРЕНДОВАЛИ ПОД ВЫСТАВКУ БОЛЬШЕ ПОМЕЩЕНИЙ КОНФЕРЕНЦ-ЦЕНТРА ИМЕНИ ДЖ. МОСКОНЕ, ЧЕМ ОБЫЧНО. НАПРИМЕР, РАНЬШЕ В ОДНОМ ПАВИЛЬОНЕ РАЗМЕЩАЛИ И GDC EXPO (ВЫСТАВОЧНАЯ ЧАСТЬ – СО СТЕНДАМИ ИГРОВЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ, А ТАКЖЕ КОМПАНИЙ, СОЗДАЮЩИХ ПРОГРАММНЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ ДЛЯ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ, ЖЕЛЕЗО И Т.Д.), И БИЗНЕС-ЗОНУ (ЯРМАРКА ТАЛАНТОВ – НА НЕЕ СТРЕМЯТСЯ, ЧТОБЫ, НАПРИМЕР, УСТРОИТЬСЯ НА РАБОТУ В BLIZZARD), И ДЕБЮТИРОВАВШУЮ В ПРОШЛОМ ГОДУ GDC PLAY (ЗДЕСЬ ПОКАЗЫВАЮТ ИНДИ-ИГРЫ). ТЕПЕРЬ ЖЕ ПОД КАЖДОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ОТВЕЛИ СОБСТВЕННЫЙ ПАВИЛЬОН.





з-за этого сперва не ощущалось, что посетителей стало больше, – до тех пор, пока не начались доклады и круглые столы. Во многих случаях залы и комнаты попросту не вмещали всех желающих, и за дверьми оставалось еще немало тех, кто надеялся приобщиться к происходящему. Тем не менее, все эти очереди не шли ни в какое сравнение с той, которая выстроилась на показ фильма Indie Game. Картина повествует о независимых разработчиках вроде Эдмунда МакМиллена (Super Meat Boy) и Фила Фиша (создателя долгожданной Fez, который после сеанса многих разозлил, заявив, что японские игры – отстой) и посмотреть ее собралось свыше тысячи человек – при том, что зал мог вместить не больше ста. Серьезный просчет со стороны организаторов, за который их впоследствии очень много критиковали: мол, зачем брать для показа одно из самых маленьких помещений в конференц-центре?

Те, кто читал мои предыдущие ежегодные отчеты о GDC в «Стране Игр», знают, что я никогда не был поклонником вступительных речей, с которых начинается программа GDC по средам (тогда же выставочную зону открывают для посетителей). Изначально задумывалось, что докладчики будут обсуждать пути развития индустрии и как совместными усилиями сделать будущее лучше, но в последние годы они все чаще просто рекламировали собственную компанию. После того, как в прошлом году Ивата превратил все свое выступление в пресс-конференцию Nintendo, на нынешней GDC решили сменить формат – и не сказать чтобы очень удачно. Примерно сотне человек дали возможность в течение одной минуты рассказать, почему посетители должны уделить внимание их круглому столу или докладу. Очень многие говорили невероятно быстро, и вникнуть в информацию, поданную в такой сжатой форме, – задача, с которой даже лучшие из нас справляются с трудом. Крайне сомневаюсь, что в следующем году что-нибудь подобное снова устроят.

На GDC Expo в этом году доминировали все те же тренды, что и в течение нескольких прошлых лет. Представители Research in Motion снова пытались убедить разработчиков, что Playbook – стоящая платформа для игр. Ни одного дня конференции не прошло без спонсированных компаний мероприятий (в рамках GDC это означает, что фирма платит устроителям GDC, чтобы те рекламировали продукт). Также RIM раздала бесплатно свыше тысячи Playbook – по примеру Google, которая проводит подобные акции с телефонами на базе Android. К сожалению, как в прошлом году, все эти мероприятия стартовали в день пресс-конференции Apple. В прошлом году ныне покойный Стив Джобз анонсировал iPad 2, в этом году его преемник, Тим Кук, анонсировал новый iPad. И очевидно, что несмотря на все усилия RIM, в центре внимания тех, кто занимается играми для мобильных платформ, в ближайшее время именно iPad будет.

В их числе – мастера высококачественной графики из Crytek. На GDC Expo они привезли весьма разностороннее портфолио – и свою первую новинку для мобильных платформ (Fibble: Flick and Roll), и FPS под названием Warface (эксперимент компании с моделью free to play), и, что меня больше всего огорчило, GFACЕ. Когда я расспросил представителей студии, что же такое GFACЕ, мне рассказали: мол, это социальный хаб для казуальных и социальных игр, а также игр по модели f2p, рассчитанных на заядлых геймеров. Раньше в Crytek занимались исключительно дорогими проектами для «хардкорщиков», на GDC возили свежие версии движка Cryengine, но изменения в индустрии заставили этих разработчиков обратить внимание на те сферы рынка, которые их прежней целевой аудитории обычно неинтересны.

Поблизости от стенда Crytek расположилась самая крупная независимая компания, занимающаяся движками. Нет, я говорю не об Epic с их Unreal Engine. Яркая иллюстрация происходящих в индустрии изменений: самый большой торговец middleware – компания Unity. Unity – движок, к которому обращаются все, кто делает игры для XBLA и PSN, а также для



мобильников: от Ngmoco (показавшей нам несколько интересных бесплатных RPG для iPhone и Android) до крупных компаний вроде Big Point Software (вместе с HBO они делают ММО по «Игре престолов», которая пока неплохо смотрится). И в то время, как Crytek даунгрейдит собственный движок, чтобы адаптировать его для мобильных платформ, в Unity заявляют, что хотят, напротив, свой сделать более мощным. Кстати, Epic, вопреки обыкновению, в общем зале не присутствовала – представители компании обустроились в бизнес-зоне, где показывали Unreal 4 избранным разработчикам. Журналистов на эти показы не пускали.

В остальном на выставке все было как обычно. Тут и стенды от стран, вроде Голландии, Канады и Чили, а также стенды, спонсированные отдельными городами или регионами, которые пытаются привлечь к себе внимание студий, и заодно показывают, что в них уже делается. По традиции, Microsoft устроила площадку для демонстрации игр за пределами экспозиции. Nintendo, как и в прошлые годы, ничего нового для GDC не припасла, а Sony сделала большой стенд, на котором показывала в основном контроллер Move. Все уголки павильона были забиты middleware-компаниями: здесь рекламировали программы для motion capture, синхронизации мимики персонажей и речи, световых эффектов и т.д.

На выступлениях, которые составляют основу GDC и являются той причиной, по которой я езжу на конференцию каждый год, и яблоку было негде упасть. Из-за этого я не смог побывать на всех намеченных и чуть было не пропустил самое любимое – конкурс по геймдизайну среди разработчиков (Gamedesign Challenge). Тема состязания звучала как «усовершенствовать человечество за 60 секунд»: требовалось придумать игру, которая бы помогла людям стать лучше и при этом играть бы в нее можно было всего минуту. Победитель прошлого года Джейсон Рорер шокировал аудиторию игрой о сражении с инфляцией – по сути, это TCG, но вместо коллекционных карточек в ней используются деньги. Деньги можно рвать, поскольку по правилам половинка купюры равнозначна целой купюре, но при этом в реальности они из-за этой операции девальвируются. По замыслу Рорера, это ведет к дефляции валюты, а следовательно, и к снижению инфляции. Для иллюстрирования концепта автор и его визави порвали прилюдно на сцене около 120 долларов. Ной Фалштейн (создатель Sinistar) разработал что-то вроде социальной сети для демонстрации записей разных добрых дел и бескорыстных поступков, которые совершают люди. Но при этом раз получила игра Ричарда Лемаршана из Naughty Dog. Присутствовавшим предложили в течение 30 секунд смотреть в глаза соседу, напевая тему из Katamari Damacy, и при этом вспоминать ситуации, которые когда-то вызывали у них чувство стыда. А в течение последующих тридцати секунд смотреть можно было куда угодно, но по-прежнему напевать песню и уже о постыдном не думать. Призы, что интересно, раздавал представитель Белого Дома.

Я выкроил время для Artificial Intelligence Programmers Rant – суть ее в том, что собираются несколько программистов, занимающихся AI, и по очереди жалуются на что-то связанное с их работой. Брайан Шваб из Blizzard, например, пожаловался на дизайнеров уровней: мол, они почему-то всегда думают, что программисты AI хотят отнять у них работу. А его коллега жаловался, что его называли AI-программистом, хотя по сути он пытается симулировать правдоподобный результат. Дескать, вот исследования ученых, которые делаются на суперкомпьютерах – это, да, создание AI. А ему просто приходится что-то такое изымывать, чтоб при этом задействовалось только 2% CPU. Во время обсуждения вспомнили о Skyrim в связи с примером плохого AI: когда вы начинаете прохождение, то среди NPC, которые вам попадаются на ранних порах, есть мужик, согнувшийся над тележкой с отвалившимся колесом. Вы наигрываете еще 100 часов, но мужик остается на месте и повторяет герою ту же фразу, если тот к нему обратится.

У аналогичного мероприятия для разработчиков игр не было темы. Единственное ограничение – выступающий должен





иметь детей. Меня удивило, что среди участников оказалась Джейд Реймонд, но она объяснила, что беременна и потому ей разрешили высказаться. Открыл мероприятие Грэма Девайна, основатель Trilobyte, который позднее присоединился к ID Software: он сокрушался о состоянии индустрии. Мол, условия складываются такие, что право на существование получают только представители «больших» жанров – RPG, RTS, FPS. Если инди-разработчик что-то экспериментальное и опубликует, следующий проект его обязательно попросят сделать «потребационное». Усилия геймдизайнеров должны вознаграждаться денежно, однако бесплатная модель, так популярная сейчас, предписывает делать игры и просто отдавать их пользователям. А о том, как зарабатывать на этих продуктах, предлагается думать позже. Иронично, но он сказал, что сейчас как раз занят такой новинкой для iOS. После нескольких выступлений зарядом послал на сцене появился победитель прошлого года Скотт Джон Зигель (на его счету, например, City of Wonder – социалка для Facebook) и выдал уморительную речь о том, как ему нужно перестать болтать и заняться созданием игр. Он подкрепил ее графиком, на котором показывалось, что с прошлогоднего аналогичного выступления он не закончил ни одну игру, зато сделал восемь докладов. «Я слишком много мелю языком» – продолжил он, пока наконец не остановился, чтобы получить свой приз за прошлогоднюю речь – его прилюдно обмотали изолентой. Интересным было и выступление Джейд Реймонд. В начале она сказала, что индустрия пора остановиться, перестать быть просто бездумным развлечением и добиться того уровня взрослости, который есть у других медиа. Она заговорила о войнах, которые идут сейчас, и о том, как люди помогают друг другу, о цензуре в Интернете и т.д. – мол, обо всем этом игры должны рассказывать. Она добавила, что не настолько наивна, чтобы думать, будто в следующем блокбастере все это внезапно появится, но добавила, что в следующей Splinter Cell, которой она занимается, постарается затронуть злободневные темы.

На GDC также всегда хороши пост-мортемы. Мой второй любимый доклад в этом году – пост-мортем Portal 2: Чет Фалик и Эрик Вольпо из Steam рассказывали о сложностях создания сиквела к идеальной игре.

По их словам, когда они начали разработку, только место действия связывало продолжение с первой Portal. Их прототип понравился плеистестерам, но они заметили, что не ощущали ее как Portal, так что порталы вернули. Проблема, однако, состояла в том, что где-то 80% первой Portal – уровни, обучающие пользователя, как играть. Докладчики привели пример: дескать, геймеры, привыкшие к FPS, почти никогда не смотрят наверх, они думают и действуют «по прямой». Portal 1, соответственно, учит другому образу мышления – «думать порталами». Однако напрямую в сиквеле это перенести нельзя, так как те, кто прошел первую часть, уже готовы к испытаниям. Но ведь есть еще и новая аудитория, у которой такого опыта нет. Как быть в таком случае? Ключ к решению, как они сказали, – Уитли, поскольку те отзывы, которые он дает по мере прохождения, веселят ветеранов, а новичков как раз учат смотреть вверх.

Но больше всего мне понравилось выступление Коити Хаясида, посвященное Mario 3D Land, просто потому, что в нем был и юмор, и неподдельные человеческие эмоции. В отличие от большинства команд Nintendo, которые находятся на юге Японии в Киото, Хаясида и его коллеги располагаются в Токио. Когда 11 марта 2011 года случилось страшное землетрясение, они как раз занимались игрой. Сигеру Мицумото как-то сказал Хаясида: «Наслаждайся всем», и он стал думать, действительно ли возможно наслаждаться работой в таких условиях. А спустя месяц спросил одного из подчиненных, почему тот остается в команде, и получил ответ: потому что делать игры весело. В этот момент Хаясида осознал важность веселья и сказал: «Нам непременно стоит завершить начатое. Давайте доведем до ума новинку, которая в конце года будет радовать людей». Команда очень сплотилась, проводила еженедельные плей-сессии и снова стала радоваться работе. Хаясида

заметил, что когда что-то нравится делать, в результате делаешь что-то интересное. Затем, явно расчувствовавшись, он зачитал емейл от игрока, купившего Super Mario 3D Land. Тот писал, что для него эта новинка была как луч света в наступившие тяжелые времена. «Я чувствую, что благодаря вашей игре у меня появились силы смотреть в будущее, – писал корреспондент. – Это самое настояще чудо. Я вспомнил более чистые чувства из более невинного времени. Я очень благодарен всей команде разработчиков».

После прошлогоднего успешного дебюта возобновились и пост-мортемы классических хитов. Мое самое любимое выступление было посвящено Fallout. Продюсер Тим Кайн рассказал о всех сложностях, которые команде пришлось преодолеть, чтобы выпустить игру. Изначально проект делали по GURPS-лицензии (настольная RPG, в которую играют с кубиками), и его дважды порывались отменить. Пока VESA графика не стала стандартом, игру приходилось вручную программировать для каждой существовавшей тогда видеокарты для PC. Правообладателям GURPS-лицензии не понравилось обилие насилия и в особенности тот факт, что убить можно было даже ребенка, так что в итоге лицензию отозвали. Это произошло настолько незадолго до релиза, что создатели были вынуждены придумать название Fallout и поменять все скиллы и боевку в течение 2-х недель. В итоге из европейской версии убрали момент с детубийством, в то время как в версии для США все оставили.

Различных мероприятий, приуроченных к GDC, тоже очень много. Мне, например, понравилось то, которое устроила Sega, организовав показ своих новинок для PSN и XBLA в гостинице по соседству. В House of the Dead 4 HD было удобно играть с Move, а Jet Set Radio HD – отличная возможность познакомиться с легендарным хитом для тех, кто никогда не проходил его на Dreamcast. Hell Yeah, между тем, пока выглядит как очень смешной двухмерный платформер про похождения зайца-скелета в ад. Но самое привлекательное, конечно же, Virtua Fighter 5 FS – меня прямотаки возмущает, что игра такого объема и качества распространяется исключительно цифровым образом.

По сравнению с предыдущими годами, на этой GDC было не так много огромных пресс-показов и вечеринок (вроде прошлогодней разудалой гулянки THQ). Но EA снова устроила двойное мероприятие. Первое – в честь Simcity 5, под названием Game Changers. На него пригласили Дэвида Гуггенхайма, создателя документальных фильмов (лучше всего известен по An Inconvenient Truth), Биза Стоуна, со-основателя twitter, и Скотта Харрисона, основателя благотворительного фонда Charity: Water. Каждый из них рассказал о своих достижениях и как игры могут привносить перемены, делать мир лучше. Уже во время этих речей некоторые из моих коллег заскочили и начали сбегать. Когда все закончилось, мы погрузились в автобусы и отправились в ночной клуб, где показывали следующую Medal of Honor, а также новые DLC к Battlefield 3. Пока не очень понятно, как отображение современного конфликта в новой MoH стыкуется с посыпом делать мир лучше для всех.

Если бы мне пришлось описать эту GDC одним словом, я бы выбрал «растерянность». Именно такое ощущение у меня возникло: никто на деле не понимает, как все развивается и куда. Когда я слушал, как Джейд Реймонд просит индустрию взросльеть, когда присутствовал на эмоциональном докладе Коити Хаясида, когда посещал пресс-показы EA, у меня сложилось следующее впечатление. Эта индустрия взрослеет как медиа, но пока не может определиться со своей идентичностью. Игры могут быть веселыми, мудреными, умными, глубокими. Могут быть всем тем, что предлагают любые другие медиа. Наша индустрия организовала инициативу Play for Japan в помощь жертвам страшного цунами в Японии, и движение Games for Change. Однако в играх мы не всегда решаемся открыто говорить на «взрослые», острые темы. Сколько лет должно пройти, чтобы это изменилось? **СИ**





Д

анте стоит на пирсе голышом и общается со своей новой знакомой, девушкой-медиумом, которая предупреждает героя об опасности. Предупреждает слишком поздно: мир вдруг начинает разваливаться и перевоплощаться в мрачную карикатуру реальности, а от девушки и людей вокруг остается только еле заметный силуэт. «Враги вытаскивают Данте в другое измерение, в чистилище – и сейчас он попробует вернуться в реальность», – рассказывает Тамим. Данте такой трюк не удивляет: когда из воды выбирается огромное чудище, все еще голый герой традиционно отшучивается и ухмыляется. Ухмыляется, правда, не совсем так, как Данте японский – на этот раз есть какая-то бесшабашность, энергия молодости. Это не стиляга из JRPG, а дворовый пацан – нахальный, самонадеянный и слегка наивный. Демон хватает прицеп и кидает его в сородича-полукровку. Данте прыгает, влетает в открытую дверь своего импровизированного дома, в воздухе натягивает штаны и майку, выскакивает с другой стороны и приземляется на ноги. Бум! Прицеп падает. Доказательств не требовалось: снимать кино в Ninja Theory (Heavenly Sword, Enslaved) умеют очень круто.

ДАТА ВЫХОДА
2012



Дьявол

ДАНТЕ СТОИТ НА ПИРСЕ ГОЛЫШОМ. НА СПИНЕ У НЕГО ЗАРСТАЮТ ЦАРАПИНЫ ПОСЛЕ ВЧЕРАШНЕЙ НОЧИ, А ПОЗАДИ – В ПРИЦЕПЕ, ГДЕ ГЕРОЙ НЫНЧЕ ЖИВЕТ, – ПО ПОЛУ РАЗБРОСАНО ЖЕНСКОЕ БЕЛЬЕ. «ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, КАК ТОНКО МЫ НАМЕКАЕМ НА СОБЫТИЯ ПРОШЛОГО», – С КАМЕННЫМ ЛИЦОМ ГОВОРИТ ТАМИМ АНТОНИАДЕС, РЕЖИССЕР НОВОГО DEVIL MAY CRY. МЫ СМОТРИМ СВЕЖУЮ ПРЕЗЕНТАЦИЮ ИГРЫ НА CAPTIVATE, А РАЗРАБОТЧИКИ ПОКАЗЫВАЮТ ОДИН ИЗ РАННИХ УРОВНЕЙ. ПЕРЕЗАПУСК КЛАССИЧЕСКОГО СЕРИАЛА САРСОМ ПОКА ЧТО ПРИНИМАЛСЯ ФЭНАМИ В ШТЫКИ – И МЫ ЗАРАНЕЕ ИЩЕМ, К ЧЕМУ БЫ ПРИЦЕПИТЬСЯ.

Игра: DmC: Devil May Cry Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Издатель: Capcom Разработчик: Ninja Theory

ОНИ ЖИВУТ

Цирковое представление продолжается, когда демон вырывает с пирса колесо обозрения и швыряет его в сторону Данте. Герой пролетает между спицами каркаса, забирается на вершину, снимает с кабинки свою куртку (теперь с британским флагом, нашитым на рукаве – не такая уж вольность, если учесть, что у автора первой DMC Данте ассоциировался с британцем) и со словами «чего это она тут делает?» спрыгивает вниз, завершая свои переодевания. Камера тем временем переключается на реальный мир: колесо упало и здесь, но виноваты уже не монстры, а террористы. «Мир демонов напрямую связан с миром людей», – комментирует режиссер. Прелюдии заканчиваются, начинается геймплей.

Идея чистилища тут сразу становится понятна – это то же параллельное измерение, что и в Bayonetta, только чуть иначе поданное. В DmC с идеей демонического мира зашли дальше: локации в своих метаморфозах стали интерактив-

ными. В чистилище мир не просто погружается в хаос, разносчиком этого хаоса оказывается лично Данте. Подойдите к стене – и она у вас на глазах обрастет жутковатой плотью и черными жилами. Отойдите назад – и демоническая пакость сползет, обнажая камень. Мелкие предметы – фонари, столбы, припаркованные мотоциклы – корежатся и сплющиваются в металлический комочек при приближении Данте. Рекламные плакаты и вывески магазинов показывают свою демоническую сторону, стоит только увидеть их под правильным углом. Посмотрели на вывеску сбоку – видите невинное «Казино». Взглянули на нее же под прямым ракурсом – и вслыхивает надпись «ТРАТЬТЕ ДЕНЬГИ». «Хот-доги» таким же образом превращаются в «ЧРЕВОУГОДИЕ». «В чистилище мы хотели оставить сатирические комментарии о современном мире. Игры часто бояться поднимать такие темы», – добавляет Тимим.

Ninja Theory часто обвиняют в излишней киношности, но локации DmC авторы сделали по исключительно игровым правилам: здесь интерактивна каждая мелочь. Это очень здорово и очень для современных игр нехарактерно.

ПОЛУКРОВКА

В довершение всего мир меняется и по указке режиссера: пока Данте рубит демонов на пирсе, земля под ним ходит ходуном, дома перекручиваются и разбираются на части, а на стенах появляются светящиеся надписи вроде «УБЕЙТЕ ЕГО» и «УПАДИ» – и это не инструкции для игрока, как можно подумать после Splinter Cell: Conviction, а крик самого мира. Bayonetta в свое время тоже пыталась немного оживить свои уровни, но в DmC трансформаций и разрушений куда больше. Дизайн окружения здесь, возможно, лучший в жанре.

ИЗ ТРУЩОБ





«Раньше, — рассказывает Тамим — на уровнях ни с того ни с сего появлялись перегородки, которые заставляли драться с врагами. На этот раз мы попытались объяснить эти ограничения и создали идею живого мира. Чистилище разумно, и оно пытается убить Данте».

Эти странные уровни отлично уживаются с акробатикой: вы не просто прыгаете по платформам, а пытаетесь опередить стихию. В иных уровнях оказываешься будто бы в центре урагана: стены сужаются, пол раздвигается, сзади что-то грохает, а мир кричит светящимися знаками «ПАДАЙ!», «УМИРАЙ!». Это тот самый оригинальный геймдизайн, который всегда просят геймеры и который так часто боятся показать другие студии. A Ninja Theory после двух ничем не оправданных провалов на рынке (обе игры компании плохо продались, но получили хорошие оценки), уже, кажется, ничего не боится.

Знакомые с творчеством студии в этом месте могут испугаться за качество акробатики. Бояться не надо: падать в бездну теперь вполне себе можно, и за это действительно отнимают жизни. Да и акробатических способностей у Данте побольше, чем у Манки с Нарико: есть традиционный двойной прыжок, ускорение в воздухе, можно притягивать себя к одним (светящимся синим) платформам и притягивать к себе другие (светящиеся красным). Акробатика никогда не была фокусом сериала и до сих пор останется на второй роли — но роль свою играет без запинок.

ПОД ЗВУКИ МАРША

Все это, как знают фанаты сериала, не главное. Главное — боевая система, и как раз за нее поклонники больше всего переживают. На Captivate мы, к своей радости, не только посмотрели презентацию, но и поиграли в демку. Делимся впечатлениями.

Сперва система кажется совершенно новой: теперь Данте может на лету переключаться между тремя типами холодного оружия — «ангельским» (в демке им была легкая коса),

«демоническим» (тяжелая секира в демке) и всесторонне замечательным мечом. При этом «ангельские» комбо делаются при одном зажатом триггере, а «демонические» — при другом. Оружие меняется мгновенно, поэтому удары теми же косой, секирой и мечом запросто сплетаются в одно комбо. Все это играется не-привычно и сначала даже странно.

Но чем больше дерешься, тем больше видишь знакомого — в таких нюансах, которых на бумаге не передать. В ритме движений Данте, в проблесках старых комбо, динамике врагов. Боевая система-то изменилась, но ощущения от драк остаются ровно такие же, как и в старых Devil May Cry. И шкала «крутости» комбо неизменно светится в углу. «Чем выше у вас рейтинг во время боя, тем настойчивей будет звучать музыка. Доберетесь до определенной оценки — и подключится вокал», — комментирует явно довольный результатом Тамим Антониадес.

Оружия в финальной версии обещают сильно больше, но одни только меч, коса, секира и пистолеты из демки уже дают прекрасный простор для тактических радостей. Подбросьте врага в небо мечом и потом секирой вгоните его в землю; прыгайте от одного летучего противника к другому аки Соник, притягиваясь к каждому из них ангельской цепью, — или спускайте крылатых злодеев на землю цепью демонической, чтобы добить их в комбо; зависайте в прыжках, отстреливаясь из пистолетов, и опускайтесь вниз с мечом наперевес. Вердикт боям DmC вынести должны, конечно, сами фанаты — здесь малейшая оплошность в балансе может стать роковой. Надеемся, что под строгим надзором Сарком у Ninja Theory не останется шансов на ошибку.

Данте изменился, можете быть уверены. Это абсолютно новая глава для теперь уже классического сериала. Но архаичной формуле японских экшнов как раз изменения и были нужны. Для этого сериала перезапуск может оказаться не смертью, а единственной дорогой к долгой и счастливой жизни.

[РДЗ] ВЕНЧАНИЕ МИФОВ

ИГРА ОРИЕНТИРУЕТСЯ НА СЮЖЕТ И ИГНОРИРУЕТ ГЕЙМПЛЕЙ.

Неправда. На увиденных нами уровнях 80% времени уделялось строго геймплею — беганью, прыганью и стрельбе. Никто за руку не ведет, ни с какими напарниками переговариваться не надо. Оставшиеся 20% роликов сделаны, впрочем, по высшему классу.

БОЕВАЯ СИСТЕМА ТЕПЕРЬ, КАК В HEAVENLY SWORD.

Совсем нет. Оружие действительно переключается зажиманием триггеров, но это единственное сходство с Heavenly Sword.

ДАНТЕ УЖЕ НЕ ТОТ.

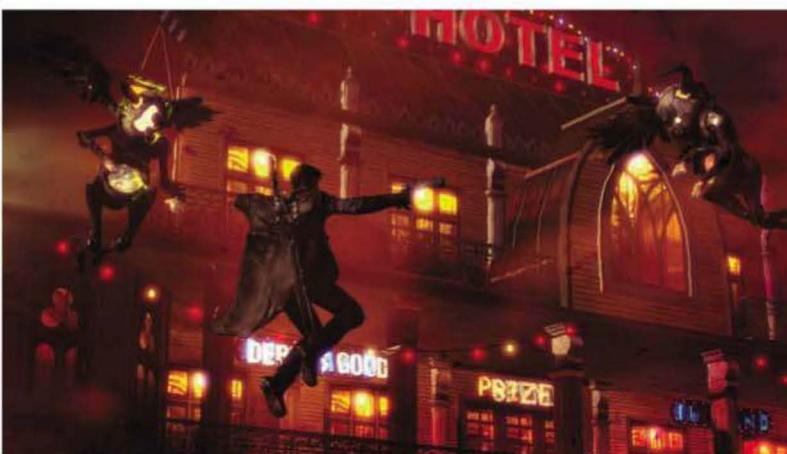
Факт. Данте изменился. С другой стороны, в четвертой части мы играли за Неро, который тоже был совсем не Данте. Так ли уж важно иметь узнаваемое лицо на обложке? Sons of Liberty в свое время сменил Снейка на Райдена — и игра от этого стала только лучше.

ИГРА НЕ ИМЕЕТ НИЧЕГО ОБЩЕГО С DEVIL MAY CRY.

Еще как имеет. Осталась нахальная, панковская атмосфера, задорная музыка, знакомая динамика боев и даже чувствуется некоторый душок от старых готических локаций. Да и вообще, стоять на месте не в стиле Devil May Cry. Вторая часть ужасно отличалась от первой, третья — от второй, и нет ничего плохого в том, что новый выпуск вновь берет свежий курс.

УСПЕХ НОВОЙ ИГРЫ УБЬЕТ СТАРЫЙ СЕРИАЛ.

Вполне возможно, что так и получится. О судьбе японского Devil May Cry издатели молчат, и в случае успеха западной версии он, наверное, может исчезнуть. Такое бывает, ничего не поделать. Но вспомните, сколько японских сериалов угасло в последние годы без всяких перезапусков: где сейчас Onimusha и Tenchu, например? Да и в руках самих японцев сериалы не всегда оказываются в безопасности, как недавно доказал нам Ninja Gaiden 3.



ИНТЕРВЬЮ

ТАМИМ АНТОНИАДЕС, режиссер
МОТОХИДЕ ЭСИРО, продюсер

В старых выпусках Devil May Cry большое внимание уделялось готическим и средневековым локациям. Как вы их интерпретировали для своей игры?

ТА: Один из уровней, которые мы сюда привезли, как раз показывает улицы современного европейского города с готической архитектурой. Наш арт-директор родом из Италии, поэтому для него все это очень близко. И примеров готической архитектуры в игре много – а в мире чистилища, конечно, вы будете встречать сюрреалистичную, искаженную версию всех эти зданий. Готический оттенок сохранился, мне кажется – но на этот стиль уже не делается тот упор, что был в прошлых играх.

Расскажите побольше об ангельском и демоническом виде оружия.

ТА: Они бывают самыми разными, но обычно ангельское оружие работает на большую дистанцию с малым уроном, а демоническое – на маленькую с большим. К тому же вы всегда можете притягивать себя к врагу или врага к себе, что тоже дает новые тактические возможности. А менять виды ангельского и демонического оружия можно будет через стрелки – и если вы особо ловкий геймер, то такую смену можно провернуть даже во время комбо. В огнестреле тоже будет большая свобода, но об этом говорить пока рано.

В демке камера не всегда вела себя как надо. Вы еще будете над ней работать?

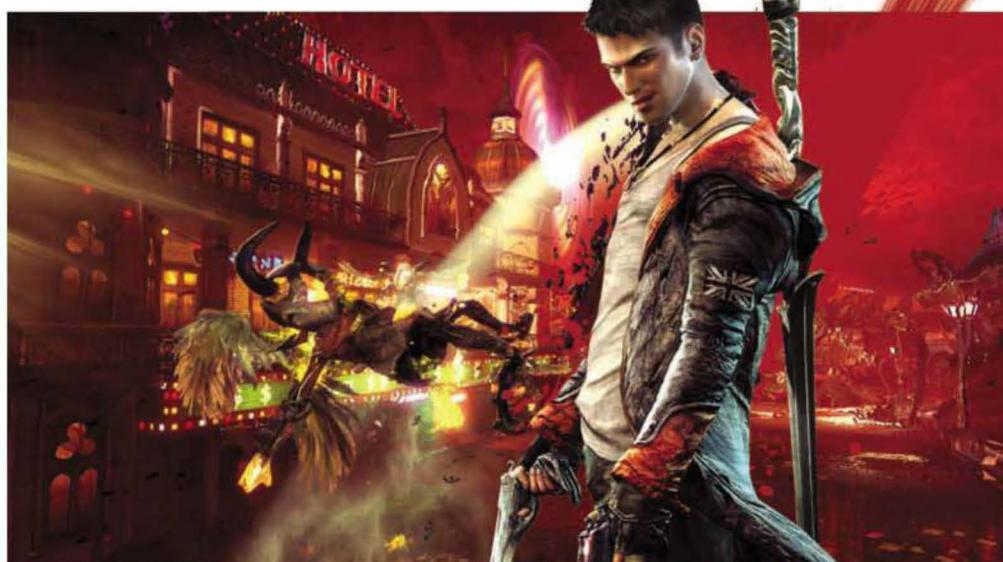
ТА: Камера – это одна из тех вещей, которые дорабатываются до самого релиза. Мы хотели дать игрокам больше свободы и именно поэтому позволили свободно управлять камерой. Не хочется, чтобы геймерам из-за этого приходилось мучиться с управлением, поэтому камера должна вести себя очень умно. Наши враги, например, обучены не атаковать из-за экрана: они сначала входят в кадр и только потом начинают бить – так что можете не беспокоиться о тех атаках, которые не можете увидеть.

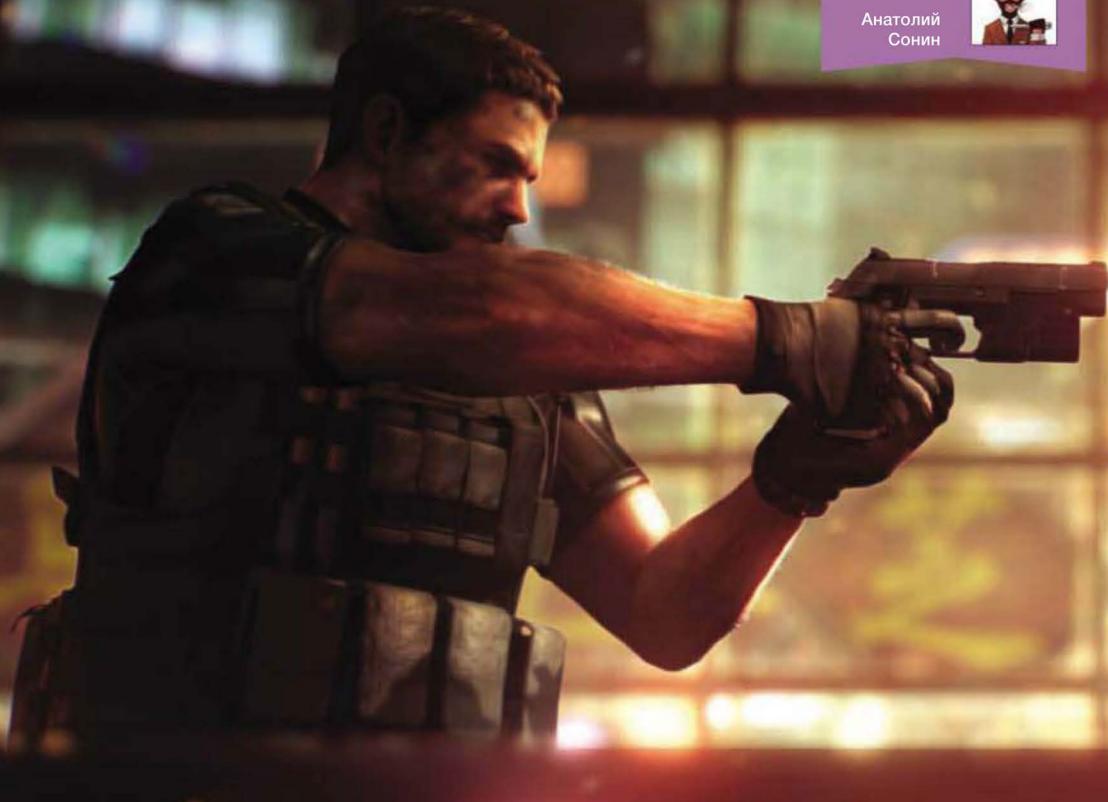
Как проходило ваше сотрудничество с Capcom? Они как-то помогали, направляли процесс разработки?

ТА: Capcom уже много лет делает игры Devil May Cry, и было бы глупо не использовать все их знания. Они нам дали, грубо говоря, большую энциклопедию сериала, где четко прописано, что и как раньше работало. Но ни в творческих вопросах, ни в вопросах геймплея наши решения не ставились под сомнение – мы могли делать все, что хотим. В то же время наши японские коллеги пристально контролировали качество – особенно в вопросах боевой системы. Доходило до того, что они разбирали анимацию ударов по кадрам и точно указывали, где и что Данте должен делать. Тут в комбо должна открываться возможность для блока, здесь нужно сократить удар на полсекунды. Они очень старались сохранить традиционную динамику боев. В конечном итоге все это очень важно для того, чтобы игра ощущалась именно как Devil May Cry.

Что вы думаете об онлайне в сериале? Он когда-нибудь возможен? Ninja Gaiden же выпустил мультиплеер.

МЭ: Нет, в Devil May Cry нет места онлайну. Мне кажется, онлайн плохо сочетается со стилем сериала. В Devil May Cry вы играете за самого крутого парня во вселенной. Вы делаете стильные комбо и наслаждаетесь своей крутизной. Рядом с Данте не может быть какого-то безликого напарника – за второго персонажа попросту не интересно будет играть. Это будет уже не Devil May Cry. К тому же боевая система построена на соединении ударов в цепочки – и если второй игрок будет драться с вами бок о бок, он начнет мешать отращивать шкалу комбо. Так что Devil May Cry, мне кажется, создан именно для одного игрока. **СИ**





Resident Evil 6

RESIDENT EVIL КОТОРЫЙ ГОД СТРАДАЕТ РАЗДВОЕНИЕМ ЛИЧНОСТИ, ПРИЧЕМ У КАЖДОЙ ЛИЧНОСТИ СВОИ ПРОБЛЕМЫ. СЕРИАЛ ПЫТАЕТСЯ УДЕРЖАТЬСЯ ЗА ПРОШЛОЕ И ОСТАТЬСЯ ХОРРОРОМ, НО ПРИ ЭТОМ С КАЖДЫМ ВЫПУСКОМ НАРАЦИВАЕТ ВСЕ БОЛЬШЕ ЭКШН-ФИЧ (ИЗВИНИТЕ, САРСОМ, НО КООПЕРАТИВ НЕ БЫВАЕТ СТРАШНЫМ). ОН СТАРАЕТСЯ ПРОДОЛЖИТЬ ФОРМУЛУ ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ, НО ФОРМУЛА ЭТА КОТОРЫЙ ГОД ХОДИТ В НАРОДЕ, КОПИРУЕТСЯ И НАЧИНАЕТ УЖЕ НАБИВАТЬ ОСКОМИНУ. ПОСЛЕДНЕЙ ИЗВРАЩЕННОЙ ИЗЮМИНКОЙ «РЕЗИДЕНТА» ОСТАВАЛОСЬ «ТАНКОВОЕ» УПРАВЛЕНИЕ – НО В ШЕСТОЙ ЧАСТИ ИЗБАВЛЯЮТСЯ И ОТ НЕГО, ВЗАМЕН ВВОРАЧИВАЯ СИСТЕМУ УКРЫТИЙ И БЛИЖНЕГО БОЯ. ПОЙДЕТ ЛИ ВСЕ ЭТО НА ПОЛЬЗУ СЕРИАЛУ, КОТОРЫЙ, КАЖЕТСЯ, САМ СЕБЯ ПЫТАЕТСЯ ЗАГНЯТЬ В УГОЛ? ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОС РАЗРАБОТЧИКИ РЕШИЛИ ЛИЧНО: МЫ ПОЕХАЛИ НА ПРЕЗЕНТАЦИЮ ИГРЫ В РИМЕ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ ПОДРОБНОСТИ.

ДАТА ВЫХОДА
02.10.2012

Начинается показ эффектно: Леон Кеннеди стреляет в висок президенту США. Президент стал зомби, видите ли. В университете Tall Oaks, где лидер свободного мира должен был произнести речь, случилась атака био-террористов – и глава государства мутировал на равных правах со студентами-первогодками. А Леон приехал с дружеским визитом, чтобы в итоге отправить своего приятеля на тот свет.

И теперь – как ни странно – Леона обвиняют в убийстве, хотят поймать и отправить под суд. Сам герой видит события иначе и старается первым найти террористов, чтобы восстановить свое доброе имя. Помогать ему на каждом шагу будет Елена Харпер, до сих пор трудившаяся в секретной службе президента. Кооператив никуда не деляся, да – и опять кому-то придется играть за девушку. Сарсом, учтите в следующий раз, что двум друзьям бывает неловко выбирать, кто из них девочка, а кто мальчик. Это наталкивает людей на ненужные размышления о гендерных ролях. А у нас в стране, между прочим, пропаганда гомосексуализма запрещена.

В БЕГАХ

Вернемся к нашим мертвым президентам – зомби-лидер падает на землю, герои стоят ошарашенные, игра начинается. Для начала стоит выбраться из стен университета: у Елены есть свои наводки на террористов, а Леону остается только слушаться.

На первый взгляд все предельно знакомо. Камера все так же висит за плечом, герои все так же неторопливо ходят, изучают локации и перебрасываются редкими фразами. Атмосфера нагоняется шикарно: это не африканская деревушка, залитая солнцем, а мрачный, пафосный университет с зомби-студентами. Представьте себе Хогвартс с ходячими мертвецами, и картина будет законченной. Свет здесь отключился, и только лунный свет освещает дорогу перед Леоном и Еленой.

Чувствуется, что игра старается подбавить драматичности. Леон дошел до конца коридора – и не просто шагнул в комнату, но положил руку на дверной косяк, огляделся и бросил фразу Елене. Безо всяких сюжетных роликов, игра при этом продолжается. Самая мелочь, но уже от нее персонаж слегка оживает.

Герои спускаются в огромный холл, где президент должен был говорить речь. С вы-

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows Жанр: shooter.third-person Зарубежный издатель: Capcom
Российский дистрибутор: 1С-Софтклаб Разработчик: Capcom Страна происхождения: Япония



соких потолков свисают раскаивающиеся на ветру люстры, у открытых окон пышно надуваются шторы, за десятками пустых столов стоят десятки пустых стульев. Ужасно атмосферно – и видится явная отсылка к сеттингу первой игры. За жутковатым, но все еще совершенно пустым холлом Леон и Елена встречают одного из выживших, который просит спасти его дочь, местную студентку. Следуя традициям игровой нелогичности, Леон и Елена отправляются на поиски и без особых сложностей дочку находят. Когда эта самая дочка превращается в зомби и съедает своего отца, не очень-то удивляешься – давно было пора. Наша парочка достает оружие и начинает показывать новую боевую систему. Действительно, стрелять теперь можно не только на ходу, но даже лежа на спине – и ползать в таком положении разрешается. Невиданная свобода! На героев наступают все новые зомби – причем некоторые захватили с собой холодное оружие, – а Леон демонстрирует новый трюк. Он выбивает нож из рук противника и тут же всаживает его во вражеское горло. Таких приемов, кажется, целая масса – по количеству видов оружия.

Бой выглядит слегка суматошно и, честно говоря, не очень впечатляет – но это, наверное, от того, что враги были совсем еще слабыми. Интересней всего в шестой части обещают быть драки с мутантами-новичками Дж'аво, которые не только умеют стрелять из автоматов,

но еще и регенерируют отстреленные конечности. Причем регенерируют в искаженном, мутированном виде. Оторвали Дж'аво руку с автоматом – а у него на том же месте выросла гигантская боевая коса. Демка, к сожалению, быстро подошла к концу, и на такие бои мы посмотреть не успели.

СВЯТАЯ ТРОИЦА

Но у разработчиков остались другие интересные анонсы. Кампания Леона и Елены займет, говорят они, только часть игры. В Resident Evil 6 с самого начала будут открыты три кампании: Леона, Криса и новичка Джейка. Про первого вы уже все знаете, у Криса же сюжет начнется полугодом ранее: вместе с напарником Пирсом Нивансом он отправится выполнять миссию BSAA, которая «изменит его взгляд на жизнь». Уж не знаем, что именно там произойдет, но на одном из рекламных постеров Крис и Леон целятся друг другу в лоб – может быть, наш перекачанный оперативник перейдет наконец на темную сторону. А Ниванс, его партнер, – новичок не только в сериале, но и в BSAA: он молодой, но шибко талантливый снайпер.

Сильней всего интригует последняя, третья часть кампании: тамошний главный герой Джейк оказался сыном самого Альберта Вескера. С отцом он, правда, был в тяжелых отношениях: Альберт бросил семью, и Джейк рос вдвоем с матерью. Теперь он работает наемником и отправляет кровно заработанные дол-

лары домой, маме на лекарства. И хотя сын он очень примерный, по характеру Джейк грубян и наглец – что будет замечательно контрастировать с поведением его напарницы, доброй и понимающей Шерри Биркин: той самой, которая еще маленькой девочкой встречалась нам в Resident Evil 2 (да, в трейлерах показывают Шерри, а не Эшли. Извините, фанаты последней). Теперь Шерри нанимает Джейка, чтобы тот проследовал за ней: она считает, что в крови солдата удача кроется «секрет к спасению человечества» – ведь кровь-то у него от Вескера, а в ней иммунитет к вирусу. Впрочем, и у самой Шерри не все как у людей: она еще со времен второй игры заражена G-вирусом. Этот необычный дуэт будет в своей кампании убегать от неизвестных преследователей с поля боя в Восточной Европе, где Джейк и работал наемником до встречи с Шерри.

Все три истории в итоге сойдутся к общему финалу в китайском городке Лансян – и, хочется верить, заварушка там будет хотя бы уровня Ракун-Сити.

В сюжет напихали, кажется, всего, что только нашли – но это и хорошо. В последних выпусках истории были слишком уж местечковыми, а в этот раз без чего-то большого и масштабного обойтись не получится. Что же до игровой механики, то о ней пока говорить сложно: боев мы видели совсем немного, и на первый взгляд они не очень-то отличались от тех, что встречались в пятой игре. Это, впрочем, уже неплохо.

ИНТЕРВЬЮ

ХИРОЮКИ КОБАЯСИ, продюсер ЁСИАКИ ХИРАБАЯСИ, продюсер ЭИТИРО САСАКИ, режиссер

После презентации мы поговорили с авторами игры.

?

Во время стрельбы теперь появляется миниатюрный инвентарь в правом нижнем углу. Зачем он нужен?

ЭС: Там показывается шкала жизни, выбранное оружие и новая полоска выносливости. Выносливость расходуется каждый раз, когда вы используете приемы ближнего боя и добивания. С ними надо быть очень аккуратным, иначе в нужный момент энергии для удара не хватит.

?

Подойдет ли игра для новичков? Читывая, сколько старых персонажей на этот раз возвращается.

ЭХ: Фанаты сериала, конечно, будут рады снова увидеть Криса и Леона – потому что они этих персонажей знают и любят. Но даже знакомых героев мы постарались показать в новом свете, и многие подробности их историй будут неожиданными как для новичков, так и для ветеранов. Например, уже в начале новой игры Леон имеет теплые дружеские отношения с президентом США – и об этом фанаты не знали. Но даже если вы видите всех этих персонажей в первый раз, Resident Evil 6 отлично сможет представить каждого из героев.

?

Расскажите о новых врагах – Дж'аво. Вы говорили, что у них мутируют те части тела, в которые игрок стреляет. Но как именно они мутируют? Они получают какие-то новые атаки? Можете привести примеры?

ЭС: Да, если у них отстрелишь часть тела, то она отрастет заново в мутированном виде. На слайдах в презентации вы могли увидеть два вида таких трансформаций: в одном рука превращается в этакую косу, в другом она начинает растягиваться и хватать игрока. И в финальной версии мутаций будет намного больше. Такую систему мы добавили, чтобы бои стали более непредсказуемыми, напряженными. Отчасти это делается для визуального эффекта: когда вы деретесь с Дж'аво, вы никогда не знаете, в какое ужасное чудище они превратятся. Но это также меняет и геймплей. В оригинальном состоянии, например, Дж'аво умеет использовать оружие – и успешно в вас стрелять. Но стоит оторвать монстру руку – и она может трансформироваться в косу. И тогда вся тактика изменится: враг уже не будет стрелять издалека, он попытается добежать до героя и убить его в ближнем бою. И в зависимости от того, куда вы стреляете Дж'аво, враги по-разному будут мутировать, и в итоге геймплей по-разному будет меняться.

?

А отличается ли как-то геймплей в кампаниях за разных персонажей?

ЭХ: Мы пытаемся несколькими способами различать геймплей разных кампаний. Например, сам хоррор бывает разный: в истории Леона будет больше традиционного готического хоррора, Крис будет встречать ужасы на поле боя и сражаться, а Джейк будет пытаться убежать от преследователей – и это тоже порождает ужасы особого характера. Так что в каждой истории мы представляем разный подход к жанру хоррора. В самих игровых механиках тоже будут небольшие различия. Вы, например, могли заметить, что в трейлерах Джейк часто идет в бой без оружия. Это будет обыграно и в геймплее – хотя пока подробности раскрыть не можем.

?

Расскажите, почему вы решили изменить схему управления.

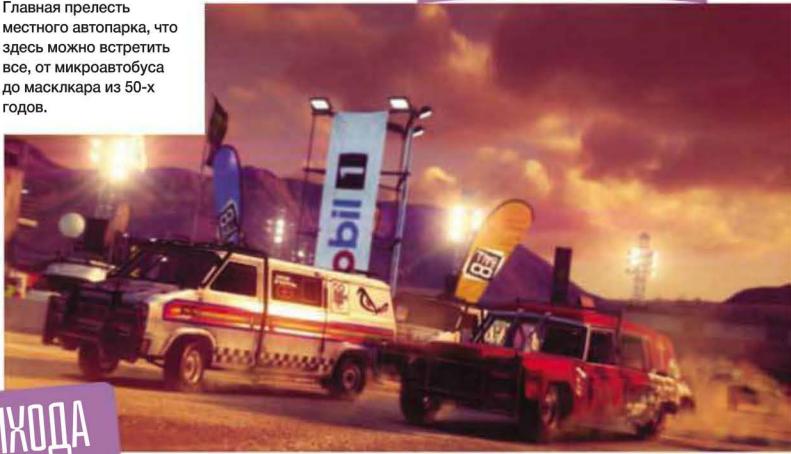
ХК: Хочется сразу пояснить, что мы не пытались сделать просто экшн. Мы делаем хоррор в формате развлечения. И мы решили слегка расслабить управление, чтобы игроку было проще погрузиться в мир. Но при этом игра все равно останется строго сюжетной, здесь не придется гулять по песочнице с врагами. Наоборот, новое управление дает нам по-новому испугать игроков и по-новому преподнести сюжет. Мне кажется, старая схема прекрасно работала для Resident Evil 5, но для шестой части лучше подойдет новый геймплей. Мы стараемся каждый раз оптимально преподнести свою историю. **СИ**





Как видите, игре достался графический движок от Dirt 3, что дает неплохую графику, но уже не срывает башню, как когда-то.

Главная прелест местного автопарка, что здесь можно встретить все, от микроавтобуса до масклкара из 50-х годов.



ДАТА ВЫХОДА
25 мая 2012 года, Европа

Dirt Showdown

ЛЮБИМЫЙ МНОГИМИ СЕРИАЛ COLIN MCRAE RALLY ПОТИХОНЬКУ ТРАНСФОРМИРОВАЛСЯ В DIRT, КОТОРЫЙ С КАЖДОЙ НОВОЙ ЧАСТЬЮ ВСЕ ДАЛЬШЕ УХОДИЛ ОТ РАЛЛИЙНОГО СИМУЛЯТОРА. ФАНАТЫ ОРИГИНАЛА ГРУСТИЛИ, И CODEMASTERS НАШЛА ПРОСТОЙ И ПРАВИЛЬНЫЙ СПОСОБ ИМ УГОДИТЬ.

Платформа: Playstation 3, Xbox 360, PC Жанр: racing.arcade Зарубежный издатель: Codemasters
Российский издатель /дистрибутор: 1С-Софтклаб Разработчик: Codemasters
Страна происхождения: Великобритания Мультиплер: vs, local/online

Сериал Dirt был разделен на две независимые ветки развития: аркадное веселье и серьезный симулятор. Поэтому у нас теперь есть Dirt Showdown, а на горизонте маячит Dirt 4. О четвертой части известно только, что она обратится к истокам, заложенным еще в Colin McRae Rally, поэтому сегодня мы поговорим о Showdown, превью-версия которой попала нам в руки.

Итак, перед нами – чистейшая аркадная гонка, без единого намека на реалистичность. И мы бы не сказали, что это плохо и новинку можно смело пропускать, дожидаясь любимых раллийных трасс. Нет, Showdown – очень динамичная, бесшабашная и веселая. Ведь со времен аж Destruction Derby 2 мы так и не видели ни одной добротной игры в стиле «гонки на выживание». Все представители жанра, позволяющие бить авто в хлам, вроде Burnout и Flatout, были все же про выяснение, кто быстрее придет к финишу, а толкотня на трассе оставалась приятным дополнением. Dirt Showdown – пропуск в те времена, когда мы часами катались по банальной круглой арене, разбивая машины одну за другой.

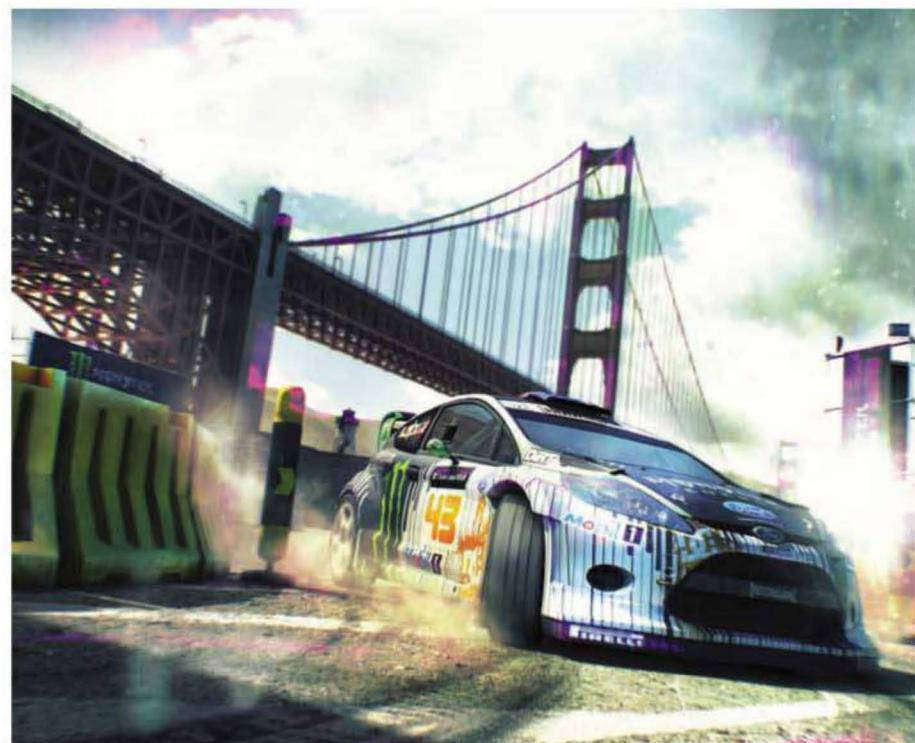
Да, в Showdown есть арены и есть те самые «гонки на выживание», когда нет правильных траекторий, нет двойных поворотов. Нет вообще самой трассы: есть кусок земли, на котором сходятся гонщики и стараются уничтожить соперника до того, как он проделает то же самое с ними. Причем здесь, как и в старой доброй Destruction Derby, чтобы получить много очков, мало просто ударить машину соперника – это нужно сделать эффектно и красиво. Арены различаются правилами: есть те, что огорожены

бетонными стенами, и вам остается только проявлять чудеса ловкости, чтобы не убить са-мому и навредить как можно сильнее другим. А есть, например местный вариант игры в «ца-ря горы», когда арена приподнята над землей и больше всего очков вы получаете, выпихнув соперника с нее.

Геймплей получился динамичным и увлекательным. Физику поведения по сравнению с

Dirt 3 упростили: теперь вы в любой ситуации контролируете, куда едет ваша машина. Далее разработчики добавили два показателя – нитро и жизнь. Как несложно догадаться, первый отвечает за ускорение, позволяющее в любой момент времени получить резкую прибавку к скорости, а второй иллюстрирует, сколько еще ударов сможет выдержать ваше авто. Причем нитро здесь накапливается именно за битье соперников: чем эффектней вы врага подденете на передний бампер, тем больше заполнится ваша полоска.

Автопарк тоже претерпел значительные изменения, так как большинство владельцев брендов против того, чтобы их машины разбивали в играх, а уж, тем более, калечили нарочно. Разработчикам пришлось заменить большинство тачек на автомобили собственного изобретения и они, надо сказать, нам очень нравятся. Настоящие монстры для участия в гонках без правил. Хотя не обошлось и без пары настоящих болидов, но они предназначены только для одного режима – «джимканы». Да, наше любимое развлечение из Dirt 3, где нужно было дрифтовать и накручивать «пончики», перебралось и в





На скриншотах система повреждений в данный момент выглядит лучше, чем в нашей превью-версии. Надеемся, финальный вариант будет соответствовать им.

Showdown, причем с упрощенной физикой и новыми правилами участвовать в нем еще прикольнее. В нашей превью-версии нали-чествовал всего один вариант этих соревнований – «head to head». Здесь вас и вашего соперника одновременно выпускают на сдвоенную импровизированную трассу, где нужно сде-лать определенную цепочку трюков, и тот, кто выполнит все условия первым, и побеждает.

Если говорить про общие впечатления от игры, то пока они весьма положительные. Да, есть пока шероховатости. Например, вызыва-ет недоумение весьма посредственная систе-ма повреждений, которая, вроде бы, должна, наоборот, быть одной из самых продвинутых в индустрии, так как досталась этому выпуску от прошлой части сериала. Но внезапно мы не видим эффектно отлетающих частей машин. Чего уж говорить о том, что даже после само-го сильного столкновения лоб в лоб, авто оста-ются скромно помятыми. Еще один спорный момент – единая полоска жизни на весь кузов. Все мы помним, что в уже упоминавшейся здесь Destruction Derby машина была поделена на зо-

ны. Разбив почти полно-стью перед, можно было переходить на езду по арене задом, чтобы протянуть чуть подольше. Здесь же, как ни бейся, уменьшается только общий по-казатель, поэтому тактики и маневров на арене убавляется, что, конечно печально, но не смер-тельно, так как толкаться с противниками все же очень весело.

Думаем, что Dirt Showdown ждет большой успех за счет онлайн, так как это именно то, чего нам всем уже очень давно не хватает. Не супердинамичных аркадных гонок, не возмож-ности совершить красивый «тейкдаун», не заму-дренных трасс, а вот именно банального весе-лья с толкотней на одной маленькой арене. Пока что Dirt Showdown – идеальный претендент на звание «лучшая аркадная гонка для отдыха по

вечерам», когда не хочется учить трассы, не хо-чется вникать в то, как правильно пользоваться сносом заднего моста, а хочется просто вклу-чить консоль или компьютер и устроить безу-мный замес с друзьями, когда даже не важно, кто победил, а интересен сам процесс.

Но если вы со скепсисом относитесь к та-ким спинномозговым развлечениям, то, конечно же, вам лучше подождать Dirt 4, который пока старательно обещают сделать максималь-но симуляторным и раллийным. А мы ждем конца мая и будем весело проводить время в редакции за несерьезными покатушками в Dirt Showdown. **СИ**

ГРЯЗНЫЙ ТЮНИНГ

Хотя в Dirt Showdown очень незамысловатая физическая модель и машины здесь все, как на подбор, шикарные раз-валюхи с усиленными кузовами, сюда добавили тюнинг. Правда, не думайте, что вам удастся обзавестись ковшом от экскаватора и крошить всех направо и налево. Нет, никакого внешнего тюнинга, никаких шипов на колесах и прочих пре-лестей фильма Mad Max – просто на заработанные в гонках очки можно на одно деление поднять один из показателей машины. Конечно, всегда позволят просто купить новую, но если вам понравилось именно вот это шикарное корыто, его разрешат доводить до совершенства и участвовать на нем в состязаниях хоть до самого конца игры.





War Thunder: World of Planes

«ПОДНЯТЬСЯ В НЕБО НА ЯКАХ И НАДРАТЬ ФИЛЕЙНЫЕ ЧАСТИ «МЕССЕРАМ»? МЫ ДАДИМ ВАМ ТАКОЙ ШАНС!» – ОБЕЩАЮТ В GAIJIN ENTERTAINMENT. «РАЗБОМБИТЬ ПАРУ ЛИНКОРОВ И СПИКИРОВАТЬ НА ТАНК? И ЭТО ВОЗМОЖНО!» – ТВЕРДЯТ ТАМ ЖЕ. ВОЙНА НА СУШЕ, НА МОРЕ И В ВОЗДУХЕ НА ОДНОЙ КАРТЕ – ВОТ ЧТО ТАКОЕ WAR THUNDER: WORLD OF PLANES.

Платформа: Mac, Windows Жанр: action.MMO.historic Зарубежный издатель: не объявлен

Российский издатель: Gaijin Entertainment Разработчик: Gaijin Entertainment Страна происхождения: Россия

Мультиплер: до 32 человек

ДАТА ВЫХОДА
2012 ГОД



Хотите – записывайте ролик о своих подвигах, а потом выкладывайте в Сеть. Инструментами для этого нас обеспечат.

На бомбардировщиках можно будет сесть не только в кабину пилота, но и стать бортстрелком. Правда, не факт, что все сразу.



ПОХОД НА ЗППД

War Thunder: World of Planes выйдет не только в России, но и в западных странах. Но пока Gaijin Entertainment не определилась, делать ли общие серверы для всех вирпилов или делить их в соответствии с языком. Проблема переговоров действительно может вызвать дискомфорт, не всем приятно, когда три летчика обща-

ются по-немецки, два – по-английски, а остальные – по-русски. Впрочем, понятные для всех команды в стиле «Атакуем» или «Прикройте меня», вызываемые горячими клавишами, введут в любом случае. И если тестирование покажет, что их для взаимопонимания достаточно, мы обязательно полетаем вместе с немцами или американцами в одной команде.

моменту, когда журнал поступит в продажу, онлайновый экшен World of Planes дойдет до стадии закрытой беты, и мы с вами, возможно, встретимся на его просторах. Но до полного функционала еще далеко, в первое время не стоит ждать управляемых игроками танков и кораблей. События сосредоточатся вокруг боев в воздухе, наземным же (и наводным) объектам отведена роль антуража. Пусть важного, пусть частично разрушающего, но все же антуража. Так что забудьте о Т-34, готовьтесь сесть в кабину МиГ-3, Пе-2 или Ил-10.

Впрочем, выбирать именно советские самолеты не обязательно. К релизу обещают целых пять наций (Великобританию, Германию, СССР, США и Японию) с несколькими десятками самолетов у каждой. Согласитесь, звучит более чем интересно, а ведь в ближайших планах истребители, штурмовики, фронтовые и дальние бомбардировщики – все, чего ваша душенька пожелает. Всегда мечтали понять, почему Bf.109 считался одним из лучших самолетов Второй мировой? Добро пожаловать в кокпит, садитесь и убеждайтесь. Хотите проверить свое умение управлять «старичком» Пе-2? Это тоже реально. Главное, купить джойстик не забудьте, а то неудобно будет.

А все потому, что World of Planes – лишь наполовину экшен. Да, отдельными моделями реально управлять и с клавиатуры, но настоящие асы предпочтут джойстик, как лучше приспособленный для полетов. Впрочем, если вы не любитель преодолевать трудности, включайте автопилот, любезно соглашающийся помочь не сваливаться в пике и выходить из сложных ситуаций. Но он же станет и



Поклонникам реактивной авиации тоже преподнесут несколько подарков. Но не так много, как любителям винтовой.

вашим врагом, если захочется заложить слишком крутой вираж: AI-помощник запрещает делать то, что считает опасным для жизни. Так что не удивляйтесь потом, наблюдая, как противник заходит в хвост и хладнокровно расстреливает вас сзади.

А столкнуться на просторах War Thunder придется с кем – уже сейчас проект вызывает немалый интерес среди виртуальных пилотов (сокращенно вирпилов). Да, это не «Ил-2 Штурмовик» с его хардкорным подходом к летной модели, но в должной степени реализм будет присутствовать. Комплексная система расчета действий различных боеприпасов и внутренних повреждений самолетов, достоверные баллистика и система видимости, соответствие ТТХ машин и модулей историческим данным – вот далеко не полный список того, что запланировано Gaijin Entertainment.

Звучит непонятно? Не отчайвайтесь, освоить World of Planes поможет «песочница», режим, в котором каждый по своему вкусу настраивает

Летать мы будем на существовавших в действительности машинах. Например, на «Ил-2».



В НЕБЕ НА ДЕСЯТКАХ КАРТ ВСТРЕЧАЮТСЯ ТОЛЬКО ТЕ МОДЕЛИ, ЧТО МОГЛИ СРАЗИТЬСЯ МЕЖДУ СОБОЙ В РЕАЛЬНЫХ ВОЙНАХ.



Взлетно-посадочную полосу уничтожить не получится, а вот со зданиями и деревьями совсем другая история.

уровень сложности. А полетав в нем, можно и выйти в «большой мир», сразившись с истинными асами. Хотя вовсе не обязательно воевать против них, в игре ожидается PvE, где плечом к плечу с реальными людьми можно будет выйти против ботов и победить их. Больше того, создатели заявляют о подготовке динамической кампании, правда, подробно о ней пока не рассказывают.

Хотя в любом случае битвы между людьми станут основой основ War Thunder. В первую очередь это случайные бои, где сталкиваются две команды по 16 человек. Впрочем, гораздо интереснее турниры, где у каждого будет шанс себя показать и на других посмотреть. Ну а главное – нет сомнений, «Глобальная война». В ней мы присоединимся к одной из наций и дернемся за гегемонию в воздухе. Страна, набравшая больше очков к концу указанного срока, объявляется чемпионом, и все стартуют по новой. Весело, задорно, относительно быстро – короче, то, что нужно.

Часть боев проходит ночью, где придется учиться замечать врага в непростых условиях.



Кстати, в одном бою можно совершать подвиги не на одной, а сразу на нескольких машинах. Будучи сбитым, пилот возвращается на аэродром и выкатывает из ангара новый самолет. И так, пока не закончится лимит. Но схватка от этого не затягивается, ведь World of Planes делается с упором на реализм, и потому пара метких выстрелов из пушек заставит врага катапультироваться. Только бы при этом расстояние от аэродрома до линии фронта не оказалось слишком велико, не хотелось бы бесцельно проводить в воздухе большую часть времени.

Тем более что и так драгоценные минуты есть куда потратить. Например, на размышления о том, поменять ли отслужившие свое пулеметы на новехонькие, только с завода или же купить на виртуальные деньги бензин наивысшего качества. В перерывах между «собачьими схватками» мы займемся еще и тренировками экипажа, улучшая летчикам наблюдательность, меткость, устойчивость к перегрузкам и прочие немаловажные параметры. В конце концов, можно просто покрасить свою машину, придадв ей толику индивидуальности.

И помните: в бою шанс на победу есть всегда. В небе на десятках карт встречаются только те модели, что могли сразиться между собой в реальных войнах, и никак иначе. Бояться, что старенький биплан нарвется на реактивный самолет времен Корейской войны, не стоит, этого разработчики не допустят. В такой обстановке на первый план выйдут не столько характеристики, сколько ваше умение выживать из своей техники все и немножко больше. Потянете, и вас начнут уважать и даже бояться. Достойная цель.

Да, War Thunder ждет непростая судьба – ей придется расти и развиваться в условиях жесткой конкуренции с World of Warplanes, новым экшеном от опытной Wargaming.net. Но и Gaijin Entertainment не лыком шита, в запасе у нее минимум четыре козыря. Во-первых, создавать «Мир самолетов» россияне начали раньше. Во-вторых, к релизу обещают раза в два больше самолетов, чем у белорусов. В-третьих, здесь будет полноценное PvE. Наконец, в-четвертых, аудитория у проектов все же не совсем совпадает. Но главное, что конкуренция заставит оба коллектива бороться за наши души, так что контроль качества будет жесточайший. И мы от этого только выиграем. **СИ**

ИНТЕРВЬЮ

КИРИЛЛ ЮДИНЦЕВ, креативный директор

ЖЕЛАЯ РАЗУЗНАТЬ ЧУТЬ БОЛЬШЕ О WAR THUNDER: WORLD OF PLANES, МЫ ЗАГЛЯНУЛИ НА ОГОНЕК К GAIJIN ENTERTAINMENT И ПОДРОБНО РАССПРОСИЛИ ОДНОГО ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ СТУДИИ О ТОМ, КАК ЖЕ БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ НОВАЯ ММОГ ПРО САМОЛЕТЫ.



? Представьтесь, пожалуйста.

Меня зовут Кирилл Юдинцев, я креативный директор Gaijin Entertainment.

? Что вас лично подвигло прийти в игровую индустрию?

Почему вы выбрали именно Gaijin Entertainment в качестве места приложения своих сил?

В начале 2000-х было немало компаний в России, где было бы интересно работать, и тем более немногие ставили перед собой достаточно амбициозные цели. Потому мы и создали Gaijin Entertainment.

? Расскажите, как в компании возникла мысль сделать ММО-энжин про самолеты?

Примерно к окончанию работы над нашим первым консольным авиасимулятором. Для некоторых задумок рамки оффлайна были слишком тесны.

? Почему для игры было выбрано именно такое название: «World of Planes» и не было ли это ответом на «World of Tanks»? Зачем впоследствии появилась добавка к имени: «War Thunder»?

В понимании большинства игроков «World of ... что-то» – это синоним онлайн-игры. Это случилось благодаря World of Warcraft, естественно. World of Tanks воспользовалась этой конструкцией так же, как и многие другие после знаменитой игры от Blizzard. В настоящий момент это уже, как мне кажется, клише. Что касается War Thunder – то все достаточно просто. Так как мы решили выйти за рамки только одних самолетов в нашей игре, то название World of Planes просто перестало правильно описывать ее.

? Какие чувства вызвал в Gaijin Entertainment анонс World of Warplanes? Не боитесь конкуренции с Wargaming.net, с ее-то опытом «онлайновых танков»?

Анонс World of Warplanes спустя два месяца после анонса нашей World of Planes нас, конечно, немало удивил. Столь похожее на-

звание в похожей, по сути, игре не могло не запутать пользователей, так что нам это показалось в целом странным. Что касается опыта – World of Tanks для Wargaming.Net был первым проектом, что в жанре, что в ММО, но это не помешало ребятам достичь успеха. Работа на чужом движке им наверняка сняла многие проблемы, но в целом – это были новые для них и область, и жанр, но они успешно справились и справляются.

Насчет конкуренции – World of Warplanes же делает Persha Studio, украинская компания без опыта не только разработки ММО или авиасимуляторов, а и вообще без выпущенных проектов. Уверен, что Wargaming помогает им, как может, но, по их заявлениям, основная работа ведется силами украинских разработчиков. И уже видно, что им тоже приходится нелегко, судя по тому, что они не смогли начать ЗБТ, когда планировали.

Мы же выпустили уже четыре авиасимулятора, так что определенный опыт имеется. В массовом онлайне, конечно, еще много новых для нас областей, но в опыте разработки проектов и в главных частях игры – в управлении самолетами, в физике и механики боя – у нас заметное преимущество.

? Как вы сами считаете – ваша игра ближе к хардкорному симулятору или к экишну?

Если под хардкорным симулятором подразумевается детальная предполетная подготовка, общение с диспетчером и т. п. – то, конечно, ближе к экишну. Если же говорить о летной модели и других физических аспектах – то мы стараемся проработать физику самолета на самом высоком уровне, так же как и баллистику, и модель повреждений самолетов. Вместе с тем, с помощью виртуальных помощников (что-то вроде аналогов автосцепления, АКПП и АБС в автосимуляторах), мы уверены, управлять самолетом в нашей игре сможет каждый.

? ТТХ самолетов будут соответствовать реальным, но это ведь может вызвать дисбаланс. Вы уже придумали, как с ним бороться?

Дисбаланс вызывается не ТТХ, а тем, что в реальной жизни любые модели имели свои слабости: хотя бы сложность производства или ненадежность, например. Подобные слабости в игре могут быть несущественными, однако, благодаря экономической части игры (в том числе и стоимости самолетов), мы постараемся привести все к надлежащему балансу.

? Смогут ли машины разных лет встретиться на одной карте? Или для моделей начального периода войны и реактивной авиации предложите отдельные локации?

Смогут, если мы говорим о регулярных случайных боях. Однако мы постараемся с помощью матчинга свести подобные встречи к минимуму. Нельзя, однако, не заметить, что в самолетных сражениях у любого есть шанс, пусть порой и очень небольшой.

? Пилот, разбивший все самолеты, уже не попадет в этот раунде в регулярные бои. Получается, у кого больше машин в ангаре, у того и больше шансов добиться победы?

Кто лучше летает и лучше понимает тактику противника – у того и больше шансов. Разбить все самолеты – это надо постараться.



Что такое «динамическая кампания»? Как будут в ней развиваться события, и сколько времени займет ее прохождение?

Это PvE-миссии, где игроки вместе сражаются с компьютерными противниками в разных событиях. В зависимости от того, как вы сыграли одну миссию, будут предложены новые события и новые миссии.

Можно ли пройти такую кампанию в одиночку, или помочь друзей обязательна?

Чаще всего – сложновато. Но попробовать можно.

Что означает возможность тестировать самолеты между вылетами, обещанная в FAQ?

Это так называемый «тестовый полет» – возможность поуправлять самолетом вне боя, чтобы приороваться к нему.

В «песочнице» игроки сами устанавливают правила. А можно там включить «режим Бога», например? Или устроить гонки на самолетах по земле? Или еще что-нибудь необычное сделать?

Режим Бога включать нельзя. А вот гонки – пожалуйста. XB целиком, это, скорее, тренировка перед настоящими сражениями.

Расскажите, пожалуйста, подробнее о глобальной войне в War Thunder: World of Planes.

Все еще может измениться, так как режим находится в стадии ранней разработки. Общая идея, которую мы постараемся сохранить и усилить, –

война в этом режиме идет непрерывно, и от результатов одних битв зависят условия других.

Корабли и танки на картах в качестве объектов под управлением AI появятся сразу? И если да, то будут ли они сражаться между собой и с игроками?

Да, да, да.

Какие задачи вы собираетесь поставить перед пилотами-бомбардировщиками? Смогут ли они повлиять на победу в той же степени, что и истребители со штурмовиками?

В некоторых режимах – в большей степени. Задачи: уничтожать наземные цели, группировки войск противника, аэродромы.

Взлет с авианосца вы уже анонсировали, а посадку на него? Или в War Thunder: World of Planes вообще не нужно приземляться, и бой закончится с уничтожением последнего врага и/или цели?

Приземляться можно для починки и заправки самолета в любой момент (в том числе и на авианосец). Также бывают сценарии, где посадка подразумевается как необходимое условие для победы.

Когда пилоты получат возможность объединяться в сквады? Стоит ли ожидать более высокого уровня объединения, скажем, на уровне истребительных воздушных флотов [кланов]?

Сквады появятся в течение ЗБТ, но... как только, так сразу. Более крупные объединения также запланированы, однако на более поздние сроки.

Ваш проект вызвал закономерный интерес у тех, кому нравится подниматься в воздух в играх. Все ли желающие смогут попасть в закрытый бета-тест?

Вероятно, нет, для этого существует открытый тест. Но из тех сотен тысяч желающих, что подали заявки, повезет, вероятно, многим. Мы будем продолжать бета-тест до тех пор, пока не убедимся в надежности наших онлайн-сервисов и серверов, так, чтобы быть готовыми к ОБТ.

Насколько по своей функциональности закрытая бета похожа на релизную версию?

Это сложный вопрос – в каких-то деталях измениться может буквально все, в зависимости от того, что покажут тесты. Некоторые вещи сейчас заведомо не финальные (например, летно-технические характеристики самолетов). На ЗБТ также запланированы постепенное введение десятков фич, и дальше мы будем их обкатывать и править, в зависимости от реакции на них у игроков.

Понятно, что полностью бесплатным War Thunder: World of Planes не будет. Какие преимущества получат игроки, вкладывающие реальные деньги, перед всеми остальными? Что вообще будет приобрести за реал в первое время?

Помимо премиумных самолетов, еще будут ускоренное развитие и премиум-аккаунт, дающий доступ к некоторой части неосновной функциональности (например, к «песочнице»). Вообще, этот момент также предстоит окончательно утрясти за период ЗБТ. **СИ**

Редакторы круглого стола



В ЭТОМ НОМЕРЕ МЫ ОТМЕЧАЕМ МАЛЫЙ ЮБИЛЕЙ ЖУРНАЛА – ВЫПУСК 333 НОМЕРА. В ЧЕСТЬ ЭТОГО МЫ ПОДГОТОВИЛИ ДЛЯ ВАС ВЫРАЗИТЕЛЬНУЮ ИЛЛЮСТРАЦИЮ С ТИПИЧНОЙ РЕДКОЛЛЕГИЕЙ «СИ», А ТАКЖЕ КОЛЛЕКЦИЮ ЯРКИХ ЦИТАТ, НАКОПИВШИХСЯ ЗА ГОДЫ РАБОТЫ В ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКЕ. ЧИТАТЕЛИ СО СТАЖЕМ НАВЕРНЯКА С НОСТАЛЬГИЕЙ ВСПОМНЯТ О СТАРЫХ ДОБРЫХ ВРЕМЕНАХ, А НОВИЧКИ СМОГУТ ЛУЧШЕ ПОНЯТЬ ТЕХ, КТО ГОТОВИТ ДЛЯ НИХ КАЖДЫЙ НОМЕР «СИ». НА ИЛЛЮСТРАЦИИ – ДОБЛЕСТНЫЕ РЕДАКТОРЫ КОНСТАНТИН ГОВОРУН, АРТЕМ ШОРОХОВ (НЫНЕ ТОМИТСЯ В ЗАТОЧЕНИИ НА ПРОКЛЯТЫХ РУДНИКАХ), СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, АЛЕКСЕЙ БУТРИН (ГЛАВНЫЙ ПО САЙТУ), ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ, ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ (ГЛАВНЫЙ ПО ВИДЕО), НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА. ПРОШУ ЛЮБИТЬ И ЖАЛОВАТЬ!



Константин
Говорун

РЕДАКТОРЫ КРУГЛОГО СТОЛА

Я люблю игры с 1987 года, и мне нравится говорить об этом. Самый счастливый момент жизни: я в токийском офисе Gamearts обсуждаю с автором Grandia II открытый финал этой замечательной RPG. Не по работе – потому что мне интересно узнать, чем все закончилось. Еще я отчаянно хочу, чтобы в России появилась цивилизованная культура потребления игр (о создании уже и не мечтаю). Сейчас толково говорить о любимом хобби можно лишь с геймерами на зарубежных выставках да в нашей редакции. Поэтому последние годы я делаю журнал, прорубающий российскому сообществу геймеров окно в мир. Что это даст? Хотя бы моим детям будет с кем обсудить настоящие игры, которые как искусство.

«Наверное, в детстве многие не могли решить, какое домашнее животное завести – кошечку или собачку. Повзрослев, некоторые из них смогли хотя бы в собственном воображении прийти к консенсусу. То есть, будучи писателем или дизайнером, они могут сочинить зверюгу, сочетающую в себе пушистость одних, зубастость других и даже умение дышать под водой каких-нибудь третьих».

Авторская колонка, «СИ» №4 (205), 2006

«Во времена Sega Mega Drive никому не приходило в голову появиться на рынке и, достав кошелек, небрежно спросить продавца: «что тут вышло за последнюю неделю, дайте-ка мне это все». Пиратские картриджи (даже с учетом изменений курса доллара) были в разы дороже игр, появившихся затем на лазерных дисках; их ценили, перед покупкой всегда осматривали, а проходить старались до конца. Но, привыкнув к порочной практике «халавы» (игра за 2-3 доллара!), геймеры не смогли смириться с мыслью, что покупать придется лишь те игры, которые действительно нужны».

Пиратский рынок видеоигр. Мифы и реальность, спец, «СИ» №6 (135), 2003

«Казалось, будто итальянский водопроводчик – и Nintendo вместе с ним! – засел в глухой обороне на последнем рубеже. Не ушел на пенсию, не растерял былой прыти, как тот же Соник. И все же слишком устал для разговоров с геймерами, покупающими Grand Theft Auto и Halo. Однако вышло так, что Nintendo, проведя ловкий обходной маневр, поставила конкурентов на колени, принудила глотать пыль в бессильных попытках открыть секрет ее успехов. Волшебный замок игровой индустрии – вновь в руках былого владельца дум, и именно Марио было доверено поднять над ним флаг «большой N».

Супербратья Марио, спец, «СИ» 16 (289), 2009

«Объединение Square и Enix хоть и не принесло геймерам каких-то очевидных выгод, никоим образом не сократило количество выходящих на Западе качественных консольных ролевых игр. А вот пример Playmore, купившей остатки обанкротившейся SNK и фактически по крупицам воссоздавшей растасченную интеллектуальную собственность и разбежавшиеся команды разработчиков, и вовсе может служить идеальным примером спасения культовой компании, разваленной плохим менеджментом. Если Sammy совершил такое же чудо для Sega, то Сатоми можно ставить памятник. А если станет только хуже? А куда уж хуже?»

Sega & Sammy: История одной свадьбы, спец, «СИ» №15 (168), 2004

Нам говорят: вот покой Посейдона. Какие же это покой Посейдона? Это невыразительные коричневые коридоры. Приходите в гости к Афродите, и что? Это просто покой Посейдона, перекрашенные в эмо-гамму и со свечками. В первых двух частях God of War особенной помпезности тоже не найти, тогда игре удавалось выглядеть просто и стильно. На PlayStation 3 прибавилось деталей, бессмысленной мишуры – очень похоже на плоды творчества начинающих веб-дизайнеров, открывших для себя эффекты Glow и Drop Shadow в Adobe Photoshop.

God of War 3, рецензия, «СИ» 06 (303), 2010



«Типичная статья из Famitsu состоит из множества маленьких картинок с подписями. Как такого «основного текста» нет. По сути, материал подается в манга-стиле: ведь если последовательно читать все подписи и смотреть на картинки, то в голове складывается образ игры. Но у неподготовленного человека мозги, конечно, вскипят».

Авторская колонка, «СИ» №12 (285), 2009

«Есть немало хороших игр, писать о которых совершенно неинтересно. Это и футбольный сериал FIFA, и RPG цикла Tales of, и даже Halo 3: ODST. Названия и картинки на обложке достаточно, чтобы понять о них все. Предсказуемы даже суперхиты, вроде GTA4 и Fallout 3, информацией о которых нас кормили годами перед релизом. Другое дело – по-настоящему темные лошадки, которые могут и удивить, и разочаровать. Гонки от создателей платформера «Рататуй» – как раз тот самый случай».

Fuel, рецензия, СИ №09 (282), 2009

С психологическим давлением игры сложно справиться. Я несколько раз видел, как человек долго держится, расценивая Heavy Rain как новаторский трехмерный квест с крутым сюжетом, а потом все же сдается. У меня это было так. Два пожилых джентльмена решили выпить виски за встречу. Пока они разливали божественный напиток по бокалам, я сбегал к мини-бару за бутылкой восемнадцатилетнего Чivas Regal, плеснул себе сто грамм и чокнулся с экраном телевизора. Все, финиш, приехали.

Heavy Rain, рецензия, «СИ» №04 (301), 2010

«Главным человеком выставки стал Хидео Кодзима. В понедельник он представил Metal Gear Solid: Rising на конференции Microsoft, утром вторника уже рассказывал о Metal Gear Solid: Peace Walker для PSP. Журналисты смеялись: «Хидео, а твои друзья из Sony знают, где ты был вчера?». Но и это еще не все – прошел еще день, и выяснилось: Хидео Кодзима взялся продюсировать... Castlevania: Lords of Shadow. Действительно, великий человек – успевает везде».

E3 2009, репортаж, «СИ» №14 (287), 2009

«Чувствами геймера манипулируют исключительно умело. Душепреломительные, трогательные сцены резко сменяются жестокими. Из тех, что могут повернуть в ужас, не продемонстрировав ни капли крови».

Arc: Twilight of the Spirits, рецензия, «СИ» №02 (155), 2004.



«ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ТАКОВЫМ, ПОКА ТАМ НЕ ПОРАБОТАЛ СВЯТОСЛАВ ТОРИК», – СКАЗАЛ ЛЕТ ТРИНАДЦАТЬ НАЗАД ОДИН ВЕСЬМА УВАЖАЕМЫЙ РЕДАКТОР. ШУТКИ ШУТКАМИ, А ПУБЛИКОВАЛСЯ Я ПРАКТИЧЕСКИ ВЕЗДЕ (В ОСНОВНОМ СПОРТИВНОГО ИНТЕРЕСА РАДИ) – ОТ GAME.EXE ДО «СТРАНЫ РС ИГР» (ПЕРВАЯ В РОССИИ ГАЗЕТА ПРО КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ). ВПЕРВЫЕ НАЖАЛ ENTER НА КЛАВИАТУРЕ В ШЕСТИЛЕТНЕМ ВОЗРАСТЕ. С 1996 ГОДА ЯВЛЯЮСЬ ЕДИНСТВЕННЫМ И БЕССМЕННЫМ ОБЛАДАТЕЛЕМ СВОЕГО ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА. КОНСОЛЬНАЯ ИСТОРИЯ ЧУТЬ СТАРШЕ: С 1993 ГОДА СМЕНИЛ ШЕСТЬ ПОКОЛЕНИЙ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК, БЫЛ РЕДКИМ В НАШИХ КРАЯХ ОБЛАДАТЕЛЕМ SEGA NOMAD. КОНКРЕТНЫХ ИГРОВЫХ ПРЕДПОЧТЕНИЙ НЕТ – С ОДИНАКОВО ГРОМКИМ ХРУСТОМ ПОТРЕБЛЯЮ TBS И RPG, FPS И ТРА, КАЗУАЛКИ И СОЦИАЛКИ, КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ, КАРМАННЫЕ И СТАЦИОНАРНЫЕ... НУ КРОМЕ СОВСЕМ УЗКОСПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ ВЕЩЕЙ ВРОДЕ ГОНОЧНЫХ И АВИАСИМУЛЯТОРОВ. ФАКТЫ СТАВЛЮ ВЫШЕ ЛЮБОЙ, ДАЖЕ ОЧЕНЬ ХОРОШО ПОДАННОЙ ИНФОРМАЦИИ ОБ ИГРАХ.

Например: совершил ты налет на вражескую блат-хату. Перестрелял всех, собрал “магнумы” и понес их сдавать, за все те же бумажки зеленого цвета. Много таких бумажек – покупаешь аптечку. Повторить до кипения (разума возмущенного).

Если деньги и появятся в 3D-шутерах, что они там будут делать? Game.EXE 06/2000

50 – это половина от сотни. Сотня – это, знаете ли, рубеж. Сто – это когда можно оглянуться назад и стукнуть себя по лбу: е-мое, что ж я сделал-то?! А в 50 – еще рановато. Зато можно посмотреть назад и прикинуть, что было сделано, и задуматься над тем, что еще предстоит сделать.

Тест №14. Недетские игры, Игromания 11/2001

Разбивать игры по жанрам – это прошлый век. Сейчас каждая хорошая игра – это либо новый жанр, либо хороший замес из нескольких жанров сразу. Сам подумай: куда определять игру, одновременно похожую на «Тетрис», Carmageddon и WarCraft III?

О наболевшем, РС Игры 06/2004

Еще одно подтверждение незатейливой тенденции: если нужно в кратчайшие сроки выпустить игру по фильму (то есть, для очень широкой публики), то достаточно дешевого движка, команды из восьми человек и абсолютно наплевательского отношения к тем, кто будет в это играть.

Скобяные изделия, Games @ mail.ru, май 2006

Леон будет прыгать по крышам, а Эшли – красться мимо бдительной деревенщины. Новый уровень? Да. Мягко сказано.

Кеннеди не умирает дважды, Official Playstation 2 Magazine Russia 01/2005

Порой мне кажется, что человек, у которого компьютер играет роль печатной машинки со встроенным магнитофоном, не совсем понимает, чего он лишается. Конечно, кому-то больше нравятся дискотеки, дворовый футбол или вечеринки с ящиками пива, но мы-то понимаем, что крушить орков в WarCraft, душить злодеев полистиленовыми пакетами в Manhunt и отстреливать очень важных персон в Hitman – это не менее увлекательно, чем вмногом гонять по округе бедный мячик.

О наболевшем, РС Игры 07/2004

Старые игры – это как хорошая книжка. Прочитав ее один раз, запоминаешь содержание на всю жизнь, обсуждаешь с друзьями интересные детали, вспоминаешь увлекательные приключения в мире, созданном гениальными дизайнерами прошлого. Но, к сожалению, попытка поиграть заново оказывается не такой интересной, как в первый раз. Это единственное отрицательное свойство по-настоящему хитовых игр.

Старое & Доброе, РС Игры 08/2004

Информация – вот что правит миром, думают особо хитрые игроки и предлагают... туры по виртуальным мирам за реальные деньги. По тому же Everquest вас поводят за руку часика три, показывая достопримечательности и рассказывая о возможных опасностях или, наоборот, бонусах, всего за каких-то 50 долларов. Это на Западе. У нас в компьютерных клубах можно встретить бедного ультимщика, который за пару сотен деревянных выдаст на-гора полезных советов на год вперед, покажет, где скачать нужные программы, как «макрить» персонажа и многое другое из того, о чем техподдержка фирмы Origin вам ни за какие деньги не поведает.

Сколько стоит альтер-эго? CHIP 09/2004



В 1999 году в Соединенных Штатах Америки был зафиксирован самый низкий уровень набора рекрутов в армию за последние тридцать лет. В связи с этим Конгресс призвал к «агрессивным, инновационным экспериментам» по привлечению новобранцев, а Департамент Обороны выдал на это дело \$2.2 млрд. в год. Теперь связите эту информацию с тем, что к 2002 году в онлайновых играх принимали участие 200.000 граждан США, и получите на выходе серию игр America's Army, прямо призывающую сходить в ближайший военкомат.

Американский кошмар, XS Magazine 11/2005

Нет, дорогие читатели, вы только попробуйте на вкус эти гениальные строки: «Из сталкерской доли путь только один!» Это же... это же... ну я прямо даже не знаю, у меня как обычно – тупо нет слов. С твоего позволения, Юрий Владимирович, попробую в ответ привести свои жалкие потуги на творчество, эти бессильные писульки, плод воображаемого воображения:

«В Fallout я вышел и снова зашел»
 «Мне Xenus понра, потому что РС»
 «Зачем вы так, Blizzard, ведь вышел RA3?»
 «Warhammer Online, к сожалению, рулит»
 «Как будто Dead Space, но сюжет ни на грамм»
 «В Crysis: Warhead сплошной коридор»
 «Каныгин, где деньги?! Но я не о том»

Или вот, в жанре скороговорок:

«Сиквел Сакреда скосил сиськи наискось»
 «Кроил по краю Фаркрай Крайтек»
 «Добивал с бодуна дьякон Дьяблу, ударно да до одури»

О наболевшем, РС Игры, 12/2008

УБЕЖДЕНА, ЧТО ИГРЫ НЕ ДОЛЖНЫ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО, НО ЦЕНЮ ХОРОШО РАССКАЗАННЫЕ ИСТОРИИ. ПРИ ВИДЕ ИНТЕРЕСНОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ ТЕРЯЮ ВОЛЮ И САМОЗАБВЕННО ТРАЧУ ЧАСЫ НА ПРОКАЧКУ ГЕРОЕВ. С ОДИНАКОВЫМ УВЛЕЧЕНИЕМ ИГРАЮ В RPG (СТРАТЕГИЧЕСКИЕ И НЕТ), ЭКШНЫ, ФАЙТИНГИ, ШУТЕРЫ И КВЕСТЫ, ПОЭТОМУ СРЕДИ ЛЮБИМЦЕВ – VAGRANT STORY, PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT, FIRE EMBLEM, DEVIL MAY CRY, BAYONETTA, GUILTY GEAR X, VANQUISH И PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY.

Герой по богатству мимики скорей тянет на разведчика: в отдельных эпизодах еще пытается проявить эмоции так, чтобы объяснения летописца не потребовались, но нередко сообщение «А сейчас он страдает!» звучит как гром посреди ясного неба.

Castlevania: Lords of Shadow, рецензия, «Страна Игр» №18 (315), 2010

Даже рассчитывая увидеть самых невероятных соперников, не ожидаешь, что потешный и очень прыткий шарик на ножках в одночасье обрастет броней из запчастей от погибших роботов, исполосует пространство вокруг себя световыми нитями-лазиями, попытается подцепить Сэма импровизированными клешнями и при этом будет так стремительно метаться по комнате-арене, что останется уповать лишь на слово-МО.

Vanquish, рецензия, «Страна Игр» №18 (315), 2010

Постоянные корреспонденты за рубежом – не редкость для прославленных британских игровых изданий и всемирно известных порталов. Тем не менее, когда в выходных данных «СИ» появилось упоминание о нашей американской журналистке, редакция даже получила несколько писем: авторы радовались, что не поддались на первоапрельскую провокацию и в длинные зарубежные щупальца «Страны» не поверили.

Слово редактора, «Страна Игр» №09 (258), 2008

Присмотритесь – очень многое из того, что для геймеров определяет успех или наоборот провал проекта, по сути, очень субъективные критерии. Кого-то могут раздражать постоянные отсылки к доброму, злу и сердцам в Kingdom Hearts, кого-то это совершенно не заденет. Кого-то может довести до тряски второй диск Xenogears с бесконечными простынями текста, кто-то, наоборот, им обрадуется. Кого-то выбешивает любой намек на повторяющиеся уровни, кто-то готов вернуться к знакомым локациям, если будет мало-мальски веский повод. Это совершенно нормально, мы все разные люди с разными вкусами.

Авторская колонка, «Страна Игр» № 5 (321), 2011

Бороться и искать, сожрать и не подавиться – Atlus будоражит умы очередной философской притчей.

SMT: Digital Devil Saga, рецензия, «Страна Игр» №13 (190), 2005

И на пятидесятому часу блужданий по бесконечным лабиринтам Шварцвельта в Strange Journey мне по-прежнему не сообщают, сколько километров за все это время отшагал мой герой, хотя давно известно, как часто он таранит лбом стены.

SMT: Strange Journey, рецензия, «Страна Игр» №16 (313), 2010

Пышногрудая Джессика Рэббит из «Кто подставил кролика Роджера», легкомысленная певица на вид и верная жена на деле, как-то бросила в сердцах: «Я не виновата, меня просто такая нарисовала». Героине нового экшна Хидеки Камии, Байонетте, вряд ли придет в голову оправдываться.

Bayonetta, превью, «Страна Игр» №21 (270), 2010

Новинки без прошлого – без родства с именитым сериалом и вереницы удачных выпусков-предшественников – в этом отношении прекрасны. Их нельзя возненавидеть только за то, что они отошли от традиций родного бренда или, напротив, слишком уж усердно этим традициям следуют. Соответственно, и воспринимать их промахи не как плевок в нежную геймерскую душу – куда проще.

Слово редактора, «Страна Игр» №06 (322), 2011

Умение удивлять – то, что особенно ценишь в шутере, в котором так много всего завязано на хлысте, кактусах и пропастях. Пример Madworld показал, что даже такая экзотика, как нанизывание автомобильных шин на противников, рано или поздно приедается, если с альтернативой туговато.

Bulletstorm, рецензия, «Страна Игр» №03 (319), 2011

Как бы отважно и смекалисто ни вел себя безымянный синеволосый школьник в видеороликах, без надлежащей тренировки он – тупица, труслос и замухрышка.

Persona 3, рецензия, «Страна Игр» №22 (247), 2007



СТАРЫЙ КОНСОЛЬЩИК С НАВЯЗЧИВЫМИ ПРИСТУПАМИ СВЕТЛОЙ НОСТАЛЬГИИ. ЛЮБЛЮ ВСЕ ПРЕКРАСНОЕ, ОСОБЕННО БЛАГОВОЛЮ К ЭМОЦИОНАЛЬНОМУ КОДУ ИГРЫ. НО, НЕСМОТРЯ НА ЭТО, ВО ГЛАВУ УГЛА ВСЕГДА СТАВЛЮ ГЕЙМДИЗАЙН, НЕРЕДКО ОСТАВЛЯЯ ЗА СКОБКАМИ НЕ ТОЛЬКО ГРАФИКУ, НО И ВСЕ ТО, ЧТО «МОДНО», «НУЖНО», «ПОЛЕЗНО» И ОСОБЕННО «ВСЕ ТАК ДЕЛАЮТ». ТЯНУСЬ КО ВСЕМУ НОВОМУ, ЧРЕЗВЫЧАЙНО ЦЕНЮ НОВАТОРСКИЕ КОНЦЕПЦИИ. ЕСЛИ ТЕ ПОДКРЕПЛЕНЫ ХОРОШЕЙ ИГРОВОЙ МЕХАНИКОЙ, ИСКРЕННЕ ВЕРЮ В ТО, ЧТО «ИГРЫ КАК ИСКУССТВО», НО С УДОВОЛЬСТВИЕМ ЛЮБЛЮ ИХ КАК РАЗВЛЕЧЕНИЕ, ОСТАВЛЯЯ ЗА ИХ СОЗДАТЕЛЯМИ ПРАВО НАЛЕВО.

Неофит, обязательно испытает те же чувства, что и мы в далеком детстве, когда додумается пробежать мимо главного злодея до кнопки и «выключить» под его ногами мост.

Super Meat Boy, рецензия, «Страна Игр» №01 (317), 2011

Для любого творческого дела жизненно необходима любовь его создателей: внимание, ласка и забота, а также прямые и ловкие руки, хорошо локализованные относительно всего прочего организма, действительно способны творить чудеса!

Madagascar, рецензия, «Страна Игр» №13 (190), 2005

Пожалуй, только Nintendo не гнушается, не жалея ресурсов, возрождать платформенную классику в приличествующем – дисковом – формате и не пускается при этом во все тяжкие в стремлении подогнать имеющиеся бренды под стандарты так называемого современного геймерского вкуса (их обычно описывают как «шутер от третьего лица с заставками»). Большой поклон Nintendo за это.

Donkey Kong Country Returns, рецензия, «Страна Игр» №04 (320), 2011

Большинство игр, почитаемых «кинематографичными» – вовсе не кино и даже не симуляция кино. Этоrudимент старой практики видеоигрового сторителлинга, когда есть «сюжетная» точка входа в игру (дракон украл принцессу) и «сюжетная» точка выхода из нее (бурный свадебный кутеж на не успевшем еще остыть трупе искупаемой рептилии); в них геймплей держится вне заданных рамок.

Кинематография, Авторская колонка, «Страна Игр» №08 (324), 2011



Сыграть за злодея – отвесить пощечину добру, посмеяться над добродетелью, даже убить невиновного – нам предлагали уже не раз. Злодейство – товар, о котором кричит обложка и рекламный слоган. Предсказуемое и оттого безобидное, с легким привкусом скучности. Хочется перцу?

Согласитесь, мы слишком сильно доверяем своим персонажам. Они говорят, что им страшно – мы верим. Они влюблены – мы верим. Они убивают из самообороны – мы помогаем. Мы обсуждаем своих «подопечных», защищаем их интересы, бывает, посмеиваемся над ними. Но почти никогда не допускаем мысли о том, что и они способны на усмешку. Смакуя заставки, мы верим в несчастные случаи и самооборону, всегда занимаем сторону жертвы, если ею является наш персонаж. Мы не желаем видеть его кровожадную ухмылку.

Сегодняшний «электронный триллер» – прямолинеен и прост. Заигрывает со зрителем, потихоньку осваивая приемы кинематографа, побаивается интерактивности. Но триллер завтрашнего способен на многое.

Дэвид Кейдж уже умеет влезть в душу, а доверчивый геймер с радостью впустит его. Повернется спиной. Возьмет предложенный пирожок. Думаете, спойлер? А поверите, если я отвечу, что нет?

Несовместимы геймер и злодейство?, авторская колонка, «Страна Игр» №04 (301), 2011

Что ни уровень – мелодия.
Что ни босс – симфония!

Бананы для Пушистого –
что кольца для Колючего.

Nintendo свое дело знает. И любит.

Donkey Kong: Jungle Beat, рецензия, «Страна Игр» №10 (187), 2005

Они выпотрошили персонажей, сожгли яблоню, чтобы испечь яблоки. В этом, пожалуй, тоже есть свое удовольствие – разломать игрушку, чтобы посмотреть, что внутри, понять, как она устроена. Но это, мне кажется, – детство видеоигр. А с Heavy Rain, я в этом сейчас твердо уверен, видеоигры серьезно повзросли.

Игры как искусство? Кажется, я начинаю в это верить.

Ну, для меня, авторская колонка, «Страна Игр» №07 (304), 2011

Наверное, технические ограничения столь мощно стимулировали смекалку и фантазию, что из одного только этого вызова талантливые люди создавали подлинные шедевры.

Любимые саундтреки редакции, спец, «Страна Игр» №10 (326), 2011

Вот он высший пилотаж – как основательно заученное стихотворение пролететь сквозь все спрайтовые опасности, ни разу не ошибившись, играя на публику и пробуя различные «художественные украшения».

Пьянящее чувство собственной крутизны, эйфория от укрощения опасного зверя, которую, должно быть, испытывает дрессировщик, вынимая голову из пасти льва, аплодисменты зрителей – вот та награда, что дарит геймеру высокая сложность.

«Трудности сложности», авторская колонка, «Страна Игр» №01 (329), 2012





ИМЯ ВСЕ СОВРЕМЕННЫЕ КОНСОЛИ, В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ОТДАЮ ПРЕДПОЧТЕНИЕ РС И МОЕЙ STEAM-БИБЛИОТЕКЕ. В ИГРАХ ПРЕЖДЕ ВСЕГО ЦЕНЮ НОВАТОРСТВО И СПОСОБНОСТЬ УДИВЛЯТЬ. ОДНАКО В ИНДИ-ДЕБРИ ПРЕДПОЧИТАЮ НЕ УГЛУБЛЯТЬСЯ. К ИГРАМ ПОДХОЖУ СО ВСЕЙ СТРОГОСТЬЮ, РАТУЮ ЗА РЕДКИЕ АВТОРСКИЕ ПРОЕКТЫ, СЕТУЮ НА БЕДЛАМ С СИСТЕМОЙ ОЦЕНОК. В СПИСКЕ ФАВОРИТОВ – FINAL FANTASY XII, VALKYRIE PROFILE 2, THE WORLD ENDS WITH YOU, METROID PRIME, PORTAL, PSYCHONAUTS.

«Если бы на Колумба, ищущего Индию, нападали каждые три секунды монстры, он бы, наверное, утопился. А если бы эти рэндомные битвы преследовали его даже во время прогулок по городам, то, пожалуй, товарищ Христофор и вовсе из дома бы не выходил».

Рецензия на *Suikoden IV*, «СИ» №05 (182), 2005

«Бесконечные перестрелки без последствий в реальной тюрьме, хентайные квесты без настоящих женщин в радиусе трех миль, наконец, бешеные гонки без риска оказаться зажатым в груде покореженного металла и наблюдать, как собственные конечности превращаются в копчености – вот наш выбор!»

Рецензия на *F-Zero GX*, «СИ» №01 (154), 2004

«Хорошо проработанная предыстория, как в *BioShock* или *Metroid Prime*; великолепные диалоги и юмор, как в играх Тима Шафера; уникальная подача пусть даже банального сюжета – как, например, в *Machinarium* или *Portal*. Где это все в JRPG?»

Авторская колонка, «СИ» №22 (295), 2009

«Чтобы узнать, что в игре хорошего, достаточно прочитать пресс-релиз или, на худой конец, покрутить в руках в магазине коробку и полюбоваться на обещания о его содержимом. Меня же, как читателя рецензий, осведомленного о том, чем игра пытается быть (слежу ведь за анонсами), в первую очередь интересует, насколько ей удается соответствовать заявленному, а во вторую – какие недостатки в ней обнаруживают рецензенты и как они их аргументируют. Потому что похвалы все на одно лицо. Весело, красиво, увлекательно, захватывающе – все эти эпитеты предсказуемы, и куда интереснее все те «но», что отделяют обозреваемый продукт от высшего балла».

Авторская колонка, «СИ» № 05 (321), 2011

«Ключом к вечной актуальности были, есть и будут мастерски написанные реплики персонажей, их диалоги и незабываемые ситуации, в которых оказываются герои».

Рецензия на *Phoenix Wright: Ace Attorney*, «СИ» №06 (207), 2006

«Личный опыт – штука тонкая. Не стоит полагать, что любящие то же, что и вы, чувствовали то же самое, что и вы – то, что они способны вас понять, не дает вам права экстраполировать на них свое мироощущение».

Авторская колонка, «СИ» №13 (214), 2006



«Меня зовут Сергей, я геймер. И те чувства, что я испытывал, играя в видеоигры, значат для меня очень многое. Тем не менее, кроме меня, об этом мало кто знает, ибо распространяться не склонен».

Авторская колонка, «СИ» №13 (214), 2006

«Когда игры избавятся от взрывающихся бочек и вездесущих ящиков? Когда серые коридоры перестанут быть основным элементом в дизайне уровней? Когда персонажи прекратят стукааться лбами о невидимые границы игровых миров?»

Авторская колонка, «СИ» №16 (241), 2007

«Мотому Торияма. Господа, запомните его имя. Так же, как Ясуми Мацуно обязан ассоциироваться у всех любителей JRPG с гениальностью, Мотому Торияма должен вызывать ровно противоположные эмоции».

Final Fantasy XII: Revenant Wings, рецензия, «СИ» №04 (254), 2008

«Очень важный для хорроров момент – непредсказуемость. Когда монстров штампуют десятками, и, открывая двести тридцатую дверь, можно быть уверенным, что за ней в восемидесятый раз встретишь энного противника, невольно начинаешь скучать. Игра должна удивлять».

Умирать играючи, часть вторая, спец. «СИ» №10 (259), 2008



ХОЧЕШЬ - ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ - ПРОВЕРЬ

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ЛЮБИТ И УМЕЕТ ШУТИТЬ НА ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ. У НЕКОТОРЫХ ЕЕ ДЕЯТЕЛЕЙ ПОЛУЧАЕТСЯ ПОЗАБАВИТЬ ПУБЛИКУ СВОИМИ ВЫДУМКАМИ КУДА УСПЕШНЕЕ, ЧЕМ ИГРАМИ. МАСТЕРСТВО ОДУРАЧИВАНИЯ НЕ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ МЕЖДУСОБОЙНЫМИ «А У ВАС ВЕСЬ ДИЗДОК БЕЛЫЙ» ИЛИ ТАМ «У ВАС ЗВУКОРЕЖИССЕР РАЗВЯЗАЛСЯ».

В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ ПОДКОЛКИ ЭТИ БЕЗОПАСНЫ И ЛЕГКО УГАДЫВАЮТСЯ С ПЕРВОЙ ЖЕ СТРОЧКИ, А ПОРОЙ СТОЛЬ ИСКУСНО ПРЕПОДНЕСЕНЫ, ЧТО ВЫЗЫВАЮТ МАССУ ПРОКЛЯТИЙ, КОТОРЫЕ ОБРЫВАЮТСЯ НА ПОЛУСЛОВЕ ПРИ ВИДЕ СТРОЧКЕ HAPPY APRIL FOOLS! МЕЛКИМ ШРИФТОМ В НИЗУ СТРАНИЦЫ. А ИНОГДА ШУТКИ ОКАЗЫВАЮТСЯ И ВОВСЕ НЕ ШУТКАМИ...

АПРЕЛЯ

Первоапрельские шутки игровой индустрии

BLIZZARD ENTERTAINMENT

КТО-ТО ВЫСТРЕЛИВАЕТ ОДНОЙ ХОХМОЙ, КТО-ТО ДВУМЯ, А В «МЕТЕЛИЦЕ» ЗАДАЧА «ПОДУРАЧИТЬ ФАНБАЗУ» СТОИТ ПО УМОЛЧАНИЮ В КАЖДОМ ЕЖЕГОДНИКЕ. ТВОРЦЫ ЛОРДАЕРОНА И КАЛИМДОРА, РОДИТЕЛИ САРЫ КЭРРИГАН И ДЖИМА РЭЙНОРА, ЕПИСКОПЫ СВЯТОЙ ТРОИЦЫ ВИКИНГОВ – ВОТ УЖЕ ДЕВЯТЬ ЛЕТ ОНИ РАЗЫГРЫВАЮТ НАС, ЗАСТАВЛЯЯ СОМНЕВАТЬСЯ, ШУТИТ ЛИ ОЧЕРЕДНОЙ АНОНС ОТ 1 АПРЕЛЯ ИЛИ ВСЕ-ТАКИ ИСТИНУ ГЛАГОЛЕТ? А ВЕДЬ СОМНЕНЬЯ ЭТИ СПРАВЕДЛИВЫ: НЕКОТОРЫЕ РОЗЫГРЫШИ ОКАЗЫВАЮТСЯ СТОЛЬ ПОПУЛЯРНЫМИ И ВОСТРЕБОВАНЫМИ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКАМ НЕ ОСТАЕТСЯ НИЧЕГО ИНОГО, КРОМЕ КАК РЕАЛИЗОВАТЬ ОБЕЩАННОЕ!

ПРЕДСТАВЛЯЮ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ИЗБРАННОЕ ИЗ ТРУДОВ BLIZZARD ENTERTAINMENT JOKE TEAM (ДА-ДА, ЭТО ИХ ОФИЦИАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ).

ПОДЗЫГРЫШИ

Новостные сайты обошел громкий пресс-релиз, внешне похожий на правду: в WarCraft III появится пятая раса. И это будут не какие-нибудь там кентавры или гоблины, а таинственные... пандарены (прямоходящие пандаы)! Согласно предыстории, именно они когда-то поделились знанием о магии с Ночными эльфами, запустив цепь грандиозных событий от Войны Древних до Катализма. Когда заносчивые Высокородные, не сумев совладать со свалившейся на них мощью, начали сходить с ума, пятнистые мишки снялись с насиженных мест и ушли вглубь Калимдора. С тех

пор их никто больше не видел и не слышал... до прошедшего октября, когда креативный директор студии Крис Метцен на полном серьезе анонсировал четвертое дополнение к World of Warcraft под названием Mists of Pandaria. Для этого расширения Пандаренам не только придумали континент размером с Нордскол, но и несколько народностей, уникальный класс (впрочем, он будет доступен и большинству прочих рас) и даже возможность выбрать сторону – Альянс или Орда. А выйдет это дополнение, вероятно, аккурат к десятилетию исходной шутки.



1

АПРЕЛЬ

2003

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

2004

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Несмотря на удвоенное количество розыгрышей в этом году, мне больше приглянулся тот, в котором Blizzard Entertainment анонсировала новую играбельную расу – на этот раз для грядущей World of Warcraft. Все помнят забавных двухголовых огров из WarCraft II? Вот их-то разработчики и решили приспособить для своей MMORPG. Пресс-релиз обещал, что играть за гиганта нужно будет вдвое: каждый игрок в паре управляет лишь одной головой и одной рукой. Для координации движений есть свой внутренний чат-канал, причем реплика каждой головы видна остальным игрокам – разумеется, без отметки, какая именно голова ее произнесла. Ономастика огров заключается в составлении имени из ников обоих пользователей, например, JohnyBob. Каждому огру-управлению позволено выбрать свою стезю, что открывает эксклюзивные возможности для дуал-классов вроде Mag-Воин или Варлок-Друид. При этом доступ к перемещениям, инвентарю и общению с NPC у игроков одновременный, так что тимплей в данном случае играет куда большую роль, чем в топовых рейдах.

Как говорится, в слове «Огр» нету слова «я». Впрочем, там нет и слова «мы». Идея по-своему гениальная, и в рамках хардкора, каким был WoW на заре времен, она вписалась бы отлично. Кстати, впоследствии шутку с двойным управлением обыграли в первоапрельском сборнике 2011-го: в кооперативе StarCraft Motion (версия для Kinect) участники в буквальном смысле сливались друг с другом, чтобы управлять архонтом (по легенде игры два храмовника могут пожертвовать собой, чтобы создать всесильного архонта). Выглядело жутко и совершенно не смешно.



Под прицел команды шутников из Blizzard попал их главный конкурент – EverQuest II. В феврале 2005-го Sony заключила контракт с известной сеть пиццерий Pizza Hut. Набрав в чате EQ2 слово /pizza, игрок мог заказать свежую выпечку себе на дом, не отрываясь от игры. В свою очередь Blizzard Entertainment с гордостью анонсировала «Программу /panda»: доставка китайской еды из сети ресторанов Pandaren Xpress без необходимости покидать рейд. Никаких перебежек к телефону и незнакомых номеров! Наберите /panda, выберите закуски по вкусу и получите их быстрее, чем ваши кастеры восполнят ману (особенно если рейд без магов). К каждому заказу прилагается печенье с предсказанием и случайным по-лучасовым баффом. Кстати, в США действительно есть сеть ресторанов быстрого обслуживания Panda Express.

Для европейского сегмента WoW розыгрыш модифицировали: на полях сражений можно будет забрать с трупа врага жетон Warbuck, который обменивается у специального NPC на виртуальную кружку кофе. А за пятьдесят таких жетонов игра вышлет код, активировав который можно получить настоящую кружку среднего размера в ближайшем кафе Warbucks. Слоган акции – «Теперь даже сон не остановит вас!» – был бы весьма актуален: я прекрасно помню, как несколько раз засыпал прямо посреди рейда...



▲ Панда-курьер, видимо, так и останется фейком: вместо милой мордочки в 2009-м был запущен в продажу питомец «Гандарен-монах». С тех пор они все такие.

2005

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
4	5	6	7	8	2	3
11	12	13	14	15	9	10
18	19	20	21	22	16	17
25	26	27	28	29	23	24

А вот это – пример того, как юмор пользовательский перетек в юмор официальный. 10 марта 2005 года на официальном форуме World of Warcraft появилась тема, в которой один из пользователей пародировал основные технические и геймплейные проблемы игры в виде диалога в закусочной. Забавный топик, озаглавленный Welcome to World of BurgerCraft!, получил широчайшее распространение. А через год с небольшим вышел пресс-релиз: Blizzard Entertainment presents BurgerCraft, в котором парни из Joke Team оторвались на полную катушку, выкатив меню из блюд типа «Крылышки красного дракона», «Ямато-бургер», «Соч-

ный темплар» и «Хорадримская тушеница» (выберите правильные ингредиенты и смешайте эпическую закусы!). Плюс к этому – специальные программы вроде Zerg Rush (съешь, сколько сможешь) и Molten Core Combo (стол, сервированный на 40 человек).

Два года спустя в Пекине действительно открылось кафе, посвященное World of Warcraft. Вход оформлен как Темный Портал, на стенах висят тематические плакаты, огромный экран крутит видео из игры, а посреди главной залы возвышается живой макет Тель-дрависия. Правда, по старинной китайской традиции лицензии на использование элементов игры у владельцев ресторана нет.

2007

В этом году появились всего две шутки, но обе были убойные. Первый анонс обещал скорый выход WarCraft: Heroes of Azeroth, новой игры-приквела к World of Warcraft. Правда, при внимательном прочтении списка особенностей выяснялось, что речь идет о WarCraft III. Это была такая ирония, направленная на тех, кто начал играть в WoW, не имея ни малейшего представления о предшествовавшем ей RTS-сериале про орков и людей.

Второй розыгрыш был не столько смешным, сколько знаковым: впервые первое апреля проникло так глубоко в игру в ответ на действия пользователей. А начиналось все с того, что пользователи возмущались новым сервисом от «Близзарда», WoW Armory. Зайдя на сайт, можно было выбрать сервер и ввести никнейм, после чего выдавалась вся информация о найденном персонаже – в первую очередь экипировка и распределение талантов. Позже были добавлены репутации, достижения и прочая информация. Гильд-мастера и рейд-лидеры возликовали – наконец-то появился удобный инструмент для определения крутости потенциальных мемберов. Однако многие при этом были уверены, что такого рода информация может повлиять на исход дуэли или рейтинговой арены, и требовали закрыть «чиреский сервис». В ответ на это первого апреля появилась новость о том, что в игре появится шапочка из фольги, защищающая от чтения мыслей. Описание шапочки: -10 к интеллекту, +10 к духу; при надевании скрывает профиль персонажа в Armory, позволяет видеть «истину» (может привести к неконтролируемому распространению «истины» окружающим) и защищает от всех видов контроля над разумом (...или нет?). В общем, стандартная такая пародия на tX-Files.

Несмотря на то, что шапочка из фольги действительно была в базе данных игры, на Wowhead (самая крутая энциклопедия по игре) нет страницы с записью о ней. Посетители сайта из числа наиболее параноидальных высказались в том духе, что это те самые злоказненные происки и что «близзы скрывают».



Шапочка не только скрывала информацию об экипировке, но еще и размывала модель персонажа, чтобы не дать опознать предметы по внешнему виду. Кстати, Догеном звали одного из персонажей Psychonauts, который носил шапочку из фольги.



Не исключено, что милую ресторацию уже закрыли по приказу суда на основании жалобы правообладателя.

2006

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30							

В декабре предыдущего года открылась сделка стоимостью почти 19 миллиардов долларов: в результате нее образовался холдинг Activision Blizzard. По этому поводу много шутили и до, и после первого апреля, но немало внимания досталось и специальному креативу от самой Blizzard Entertainment. Она выступила с анонсом нового класса для World of Warcraft – Барда. Вооруженный двуручным топором в виде гитары, он вселял во врагов ужас тяжелым роком и адскими запилами. Как и у рыцаря смерти, у него была своя собственная боевая система, являющаяся ничем иным как точным воспроизведением интерфейса Guitar Hero. Были анонсированы два дерева талантов: Метал и Панк-рок, а среди списка приемов встречалась Rock'n'Roll Racing – так называлась одна из ранних игр Blizzard Entertainment. Было даже обещано, что Wrath of the Lich King выйдет со специальной клавиатурой в виде гитары для тех, кто собирается отыгрывать барда настоящему.

Еще в том году были чудесные анонсы тауренакосмоморпеха (кроссовер!) и версии самого первого крупного подземелья Molten Core для приставки Atari 2600 (до девяти различных цветов!).

На сайте появилось оповещение о новой услуге – «Маунт на прокачку» (пародия на Pimp My Ride, шоу телеканала MTV). Во всех столицах World of Warcraft должен был появиться магазинчик тролля Заззбера, в котором за небольшую плату и одну ночь ездовое животное или машина игрока превращались во что-то совершенно невообразимое. За это даже предполагалось давать достижение! Истоки шутки лежат в давно задуманной и лишь незадолго до того реализованной «Парикмахерской», где можно поменять внешний вид персонажа (и за первое пользование ее услугами выдавалось достижение).

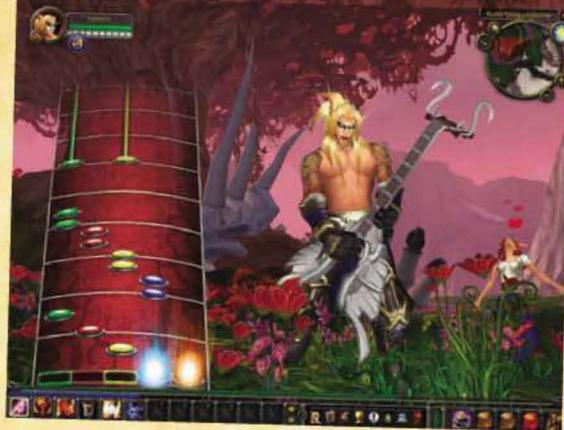
Не менее интересной оказалась шутка о новой системе боевого танца в World of Warcraft. Поскольку команда / dance была самой популярной эмоцией в игре (у каждой рации своя разновидность ногомашства и рукодыжества), то разработчики решили интегрировать пляски в геймплей. С помощью интерфейса с дополнительными иконками команда игроков, соревнующаяся с другой командой или просто выступающая на сцене, должна ритмично кликать на иконки, создавая более или менее логичные переходы телодвижений и попадая в тakt музыке. В общем, стандартный ритм-экшн.



▲ Полагаю, что в Китае, где очень любят кастомизацию, Pimp My Mount пошел бы даже за микротранзакции. Хорошо, что есть еще на свете здравый смысл.

2009

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			



▲ Сравнение с Guitar Hero не случайно, у этой серии есть нечто общее с рейдами World of Warcraft: ритмичный перебор клавиш, смена позиции, ритмичный перебор клавиш; через пять-семь минут – выяснение, кто и где сложал в оркестре.

2008

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12 13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30											

2010

Совершенно внезапно разработчиков потянуло на киберпанк: они анонсировали нейро-интерфейс в виде шлема, который подключается к учетной записи Battle.net и позволяет управлять происходящим в игре с помощью мозговых волн. При первом подключении считывается уникальная ЭЭГ-сигнатура и формируется устойчивая связь аппарата и пользователя. В результате, как утверждает пресс-релиз, можно не только разглядывать просторы Азерота без посредника-монитора, но также ощущать запахи и вкусы (какими бы они ни были). Мелким шрифтом: компания Blizzard предупреждает, что не несет ответственности за повреждения головного мозга в случае некорректного использования нейро-интерфейса для Battle.net.

В реальности аппараты считывания электроэнцефалограмм с преобразованием их в элемент управления компьютерными программами существуют уже лет двадцать. В некоторых отечественных медицинских учреждениях стоят так называемые «кабинеты биологической обратной связи», где помимо прочего можно потренировать силу мысли простыми упражнениями. На сегодняшний день самой активной компанией по производству ЭЭГ-устройств считается австралийская Emotiv, комплект (шлем плюс диск с мини-играми) стоит \$300 с доставкой. Разумеется, ни о каких запахах и вкусах речи не идет, но поднять виртуальную колонну усилием мысли – вполне реально. Правда, только после серьезных тренировок, все-таки не Kinect.

Другой шуткой года был анонс удобной функции для сравнения различных достижений персонажа – Equipment Potency EquivalencE Number, которую у нас скромно перевели как «Линейка», хотя на интернет-сленге E-peen означает что-то вроде «у кого длиннее».



▲ С нейрошлемами есть только одна проблема: после очередной двухчасовой сессии бросания виртуальных камней силой мысли один мой знакомый принял рисовать такие вот картинки.

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11

Первого апреля прошлого года Blizzard Entertainment выкатила новость о введении в игру новой сущности: Crabby. Этот маленький персональный помощник анализировал обстановку контекстно-эвристическим способом и давал игроку советы по обстоятельствам. Не было такой ситуации, когда Крабби пристыженно молчал в своем правом нижнем углу экрана. Чтобы дать пользователям возможность предварительно оценить задумку, помощника опубликовали на сайтах World of Warcraft в виде flash-модуля с разветвленным деревом диалогов. Например:

«Я заметил, что вы не вошли в учетную запись. Вы забыли свой пароль?»

1. («Нет») – «Если вы испытываете трудности с входом на сайт, щелкните «Не могу войти», и вам помогут!»

2. («Да») – «Вы пробовали "password"?»

1. («Нет») – «Что ж, это уже хорошо.»

2. («Да») – «А "password1" подошел?»

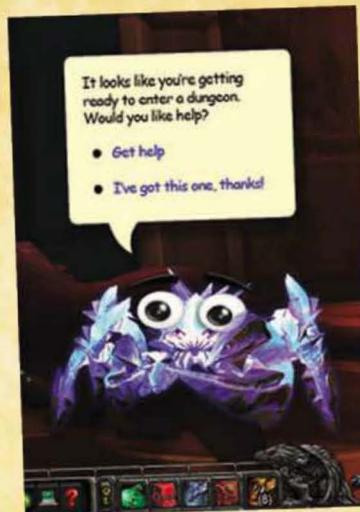
1. («Нет») – «Не сдавайтесь. Существует всего лишь около ста пятидесяти миллиардов возможных комбинаций».

2. («Да») – «Это не безопасный пароль. **ВООБЩЕ НИ РАЗУ**. Вы должны немедленно его поменять!»

Это была стопроцентная юмористическая пародия на «Скрепку» (Clippy) из Microsoft Word, которую столь яростно возненавидел каждый поработавший в программе больше десяти минут, что в конце концов ее оттуда вырезали под корень, не оставив новым пользователям ни единого шанса насладиться актуальными советами виртуального помощника. И теперь, шесть лет спустя, кое-кто решил поглумиться над виртуальным трупиком.

Любопытно, что если до этого Joke Team в основном придумывала шутки, ретушировала скриншоты и в лучшем случае писала скрипты автозамены местоимения «он» на фразу «отважный приключенец в поисках добра» для форумов, то на этот раз они разработали целую программу для развлечения публики. Кстати, я тут подсчитал: специально для анимированного призрачного краба написали 220 реплик и вариантов ответов!

▼ «Конечно, вы можете и не следовать его советам, дело ваше. Крабби обладает продвинутым интеллектом, а не теми чувствами, которые вы определенно могли бы задать. Определенно. На всякий случай: выключение Крабби пока что не предусмотрено».



2011

K-D LAB

ЗА ВСЕ ВРЕМЯ СУЩЕСТВОВАНИЯ ЭТА НЕОБЫЧНАЯ КАЛИНИНГРАДСКАЯ СТУДИЯ С НЕОБЫЧНЫМИ КАЛИНИНГРАДСКИМИ РУКОВОДИТЕЛЯМИ ЗАПУСТИЛА В НАРОД ЛИШЬ ТРИ ШУТКИ, НО КАК МИНИМУМ ОДНУ Я ВСПОМНИАЮ ВСЕГДА, КОГДА РЕЧЬ ИДЕТ О ПЕРВОАПРЕЛЬСКИХ РОЗЫГРЫШАХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. ВЕРОЯТНО, ПОТОМУ ЧТО СЛИШКОМ УЖ МНЕ ХОТЕЛОСЬ, ЧТОБЫ ОНА БЫЛА ПРАВДОЙ.

Цитирую пресс-релиз с сокращениями.

Компания K-D LAB объявила о начале тестирования своего нового продукта, видеокарты KDFX2. Ее отличительной особенностью является уникальная архитектура, позволяющая совершить настоящий прорыв в области визуализации воксельных пространств. К сожалению, слишком многие забыли о том, что полигональная графика является лишь ступенькой на пути человека к полноценной визуализации виртуальных пространств. Наш окружающий мир состоит вовсе не из полигонов, которые скорее нужно рассматривать как временные кости на пути к полноценной симуляции физической реальности, а значит технологически мы должны искать иные пути к созданию высокореалистичных иллюзий.

Наша природа выбрали крошечные частицы, атомы, в качестве базового материала. Это подсказывает, что провокационный подход должен в конечном итоге победить. Джон Кармак из id Software прямо описывает собственное видение будущего: «eventually 3D hardware will be based on some kind of multiresolution representation» и далее «Voxels are one example of such a structure». Оказалось, что он уже достаточно давно написал свой воксельный рендер, но даже уровни для Quake 2 занимают там по три гигабайта данных! Кроме того, давление со стороны производителей полигональных акселераторов делает свое черное дело и мало кто осмеливается предложить принципиально новые технологии.

K-D LAB сосредоточилась на решении проблемы визуализации воксельных пространств и, используя анизотропно-фрактальное сжатие потоков данных по собственному научному алгоритму, добилась приемлемого быстродействия. Следующим шагом будет интеграция в чип аппаратных средств физического моделирования реальности на низ-

корешетчатом уровне. Компания полагает, что серия KDFX скоро займет достойное и незаменимое место среди бытовых средств погружения человека в виртуальную реальность с невероятно высоким коэффициентом достоверности. В настоящее время ведутся переговоры об использовании новой технологии в одной из самых ожидаемых игровых консолей нового поколения. Конец цитаты.

Для своего времени это была ударнейшая шутка, причем, как и полагается, в ней была только доля шутки. Во-первых, игры KD-Lab в то время действительно создавались на воксельной технологии («Вангеры», «Периметр»), и в этом вопросе им можно было доверять. Во-вторых, Джон Кармак и впрямь изучал «воксельный вопрос» еще тогда, и продолжал делать это на протяжении более десяти лет, и только сейчас он готов выдать результат: в основе движка следующего поколения id Tech 6 лежит так называемое «разреженное воксельное октодрево», способное воссоздать любое трехмерное тело чуть ли не из атомов. Аналогичная технология, кстати, используется и в CryEngine 3, на котором сделан Crysis 2 и готовится к выходу Warface – но там оно используется не для визуализации, а для хранения данных. В-третьих... просто поверьте: воксели куда круче этих ваших полигонов.



◀ Тщательно размытая фотография какой-то видеокарты с лейблом студии K-D LAB на радиаторе. С фотографиями у студии вообще все было уныло.

2011

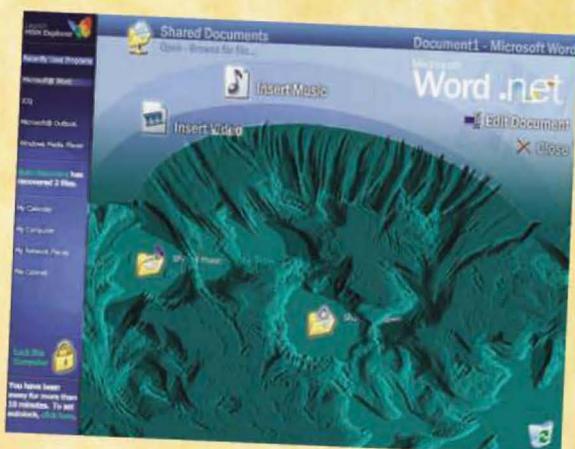
пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30												

1 АПРЕЛЬ

Следующее объявление было привязано к анонсированной до того операционной системе Windows Longhorn (будущая Windows Vista). Предполагалось, что для нее калининградская компания создает уникальную систему управления DigiTop, позволяющую в прямом смысле «копаться в интерфейсе», настраивая его внешний вид и функциональность через легко контролируемые и визуально очевидные объемные изменения мягкой интерфейсной «почвы». Технология в реальном времени меняет поверхность рабочего стола по результатам взаимодействия пользователя с операционной средой. Так, например, редко используемые приложения постепенно погружаются в интерфейсную «землю», переставая мозолить глаза, но при этом их легко «откопать» и вернуть к жизни. Всегда можно «присыпать» ненужный ярлык, «выпучить» важный файл, «пометить» группу папок или даже просто «поковырять недра» в поисках заложенных разработчиками «месторождений» или оставленных

сетевыми друзьями «заначек». Активно используемые приложения пускают мощные корни и образуют в грунте связи между собой, так что при необходимости можно «вырвать с корнем» целые семейства «сорняков». Каждый раз, работая на компьютере, пользователь оставляет собственный след, формируя свое интерфейсное альтер-эго, так что в мире не будет существовать двух абсолютно идентичных DigiTop-десктопов, что абсолютно соответствует глобальному процессу кастомизации цифровых инструментов для работы и отдыха.

Шутка была воспринята на полном серьезе: ее даже перепечатали какие-то второсортные сайты. Это были те времена, когда Microsoft активно искала новые решения в области интерфейса, потому что возрожденная Apple уже наступала на пятки со своим модным компьютерным дизайном. И вариант с «живым» рабочим столом, каким бы диким он ни казался, тоже рассматривался прессой всерьез.



▲ Многослойное «копание» было продемонстрировано еще в «Вандерах», где игрок мог слететь с трассы и зарыться глубоко в землю.

2003

пн	вт	ср	чт	пт	сб	сб
			1	2	3	4
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

2004 1 АПРЕЛЬ

Псевдонаука соционика, о которой Сергей Цилюрк писал не так давно, появилась задолго до его колонки. В частности, к этой типологии обращалась и компания K-D LAB. В 2004-м они анонсировали технологию SOCrater, позволяющую точно определять соционический тип любого пользователя РС и динамически адаптировать программные продукты соответствующим образом. Дальше опять цитирую пресс-релиз, он прекрасен:

Почему при одинаковом уровне качества исполнения одни игры нравятся широкому кругу, а другие нет? Почему в одни игры хочется играть еще и еще, а другие вызывают необъяснимое отторжение? Важнейшим фактором этого взаимодействия является соционический тип пользователя. После многочисленных экспериментов нам удалось найти способ определения врожденного типа на основе анализа активности пользователя РС в течение всего нескольких минут. Дело в том, что микродвижения мыши и микропаузы при работе с клавиатурой как раз являются признаками, по которым можно определить истинный соционический тип. Их практически невозможно подделать, и именно здесь мы получаем доступ к действиям, контролируемым не внешней личностью, а самой сущностью человека. Каждый из нас на микроуровне управляет компьютером очень индивидуально, и этот поведенческий пласт дает возможность точного типирования.

Компания К-Д ЛАБ разработала SOCrater SDK, пакет программных решений и документов, позволяющих каждому разработчику встраивать в свой продукт определение соционического типа пользователя (это можно делать еще на стадии инсталляции) и затем адаптировать продукт

пн	вт	ср	чт	пт	сб	сб
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

▼ Адепты соционики – это как аналитики игровой индустрии, они всегда несут такой забавный и внешне убедительный бред, что подсознательно ищешь причины для их оправдания.



под конкретного потребителя. В первую очередь это касается цветовой палитры: каждый тип имеет четко выраженную предрасположенность к тем или иным цветам. Далее идет адаптация управления, интерфейса, уровней сложности, характеристик объектов, типовых «крючков» и других особенностей под структуру определенного соционического типа, что в итоге вызывает у пользователя яркую симпатию к продукту на подсознательном уровне.

Современные «статичные» продукты подходят только малому количеству типов (1-3), оставляя остальных либо равнодушными, либо даже вызывая у них неприязнь. Большую роль здесь играет соотношение типов в каждой нации. Так, например, в США «Робеспьеры» и «Бальзаки» составляют всего 1% от населения, тогда как на «Дж. Лондонов» и «Наполеонов» приходится по 15-16%. Очевидно, что делать игры для некоторых типов вообще экономически невыгодно, можно заполучить лишь ограниченный круг фанатов (хотя нужно брать в расчет, что критики и аналитики, в значительной степени влияющие на маркетинг, принадлежат именно к мало распространенным типам, что затрудняет процесс разработки игр в целом). При этом целых два соционических типа вообще никогда не будут играть в какие-либо видеоигры в силу своей природы.

Этот розыгрыш остался без особого понимания со стороны общественности – в первую очередь потому, что соционика была не слишком распространена в нашем отечестве. Да и в целом в начале двухтысячных насчет расслоения аудитории не волновались, ведь окупалось практически все, что можно было выпустить на диске.

3D REALMS

До позапрошлого года на тему Duke Nukem Forever можно было шутить без отдыха и сна. Вот и в 2003-м разработчики не удержались и анонсировали версию игры для... Atari 2600. В числе заявленных особенностей – мультиплер посредством специального кабеля DukeLink, уникальная рэгдолл-физика («таких плавных пикселей вы нигде не видели!») и уникальный однокнопочный интерфейс. Выход мультиплатформенного экшна был намечен на тот же год, что характерно.

Создатели Дюка смело заявляют, что запихнут два гигабайта данных в картридж для Atari 2600, чего бы им это ни стоило!



2003

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

POPCAP GAMES

Законодатель мод в жанре логических казуалок решил по-пробовать свои силы в «железе». По крайней мере, это следует из пресс-релиза от первого апреля прошлого года, озаглавленного «Новая микроволновая консоль позволяет геймерам играть во время готовки». Устройство под названием PlayWave помимо вместительности в 19 литров отличается дверью с тач-скрином, модулем Wi-Fi и 167-ю мегабайтами памяти, что совпадает с объемом последней версии Bejewelled. Впрочем, ничего удивительного тут нет: микроволновка идет в комплекте в этой игрой. В дополнение к стандартным настройкам температурного режима типа разогрева и разморозки появится еще одна, готовящая еду в зависимости от успехов пользователя.



NAMCO BANDAI

Отлично пошутили в прошлом году сотрудники PR-отдела британского издателя Ace Combat: Assault Horizon. Они сообщили, что компания решила вооружиться новыми маркетинговыми инструментами и купила настоящий МиГ-21Б за 285 тысяч фунтов стерлингов, тем самым истратив почти весь бюджет игры. Самолет, ранее принадлежавший государству Эстонии, будет восстановлен и перевезен в Великобританию на авианосце «Адмирал Кузнецов», по пути приняв участие в маневрах Королевских ВМС. Из порта МиГ будет доставлен в офис Namco Bandai на огромном лесовозе. Историей планируется использовать в маркетинговых и рекламных акциях, а также для доставки превью-версий в редакции журналов, экскурсий для прессы и отпугивания сотрудников местного офиса Capcom.

Все посмеялись над забавной шуткой, а тем же летом из-дательство EA привезло на выставку gamescom самый настоящий МиГ-21. Кому розыгрыш, а кому рабочая PR-иляя



Сотрудник отдела рекламы и маркетинга
Namco Bandai демонстрирует чудеса парковки
советских истребителей.

2011

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17

Запуск PlayWave является закономерным результатом обширных исследований, заказанных PopCap Games для изучения привычек пользователей. Выяснилось, что покупатели хотят играть в игры вообще везде. В ответ на это компания решила создать комплексную игровую консоль, второй частью которой была бы установка в туалете, но из-за некоторых сложностей с сортирным тач-скрином эту половину было решено отложить до следующего года.

Самое любопытное тут про еду: согласно этой концепции, умелый игрок получает цыпленка табака в румяной корочке, а глупый нуб довольствуется сырым куском курицы. Десять лет назад, когда Bejewelled-мания только начиналась, это была единственная компьютерная игра, в которой я уступал моей будущей жене. Так что PlayWave нам в семью бы точно пригодилась.

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

◀ Наверняка какой-нибудь китаец загорится идеей и встроит планшет в дверцу микроволновки. Но вопрос «Зачем?!» при этом никуда не денется.

BIOWARE

Ну кто еще может составить изящную конкуренцию опытным пранкстерам из Blizzard Entertainment? Только разработчики Star Wars: The Old Republic, которые в том году сообщили, что среди прочих локализаций этой MMORPG ожидается и перевод на шириивук, гортанный язык существ по имени вуки с планеты Кашиик. Дополнительный фансервис обусловлен желанием BioWare и LucasArts высказать свое уважение поклонникам Чубакки и его соплеменников. Все тексты в игре будут переведены на шириивук, а все диалоги будутзвучены настоящими носителями языка вуки. К пресс-релизу прилагались и несколько чудесных роликов, демонстрирующих локализацию разных моментов SWTOR: общение с врагом, общение с начальством и романтический эпизод. Шириивук там звучит ну прямо как родной.

Смешное тут не в этой милой шутке, а в том, что поклонники меховых гигантов, осознав, что это так и останется первоапрельским разыгрышем, возмущались явным расизмом и потребовали от BioWare отнестись с уважением к фанатам вуки и все-таки сделать сказку былью. Впрочем, поток заявлений стих после ответа комьюнити-менеджера игры: «Wyyaagh! ma Garrrhh ghh wa-gwah!»

CD PROJEKT

Создатели The Witcher: Assassin of Kings решили, что в жанре ролевых игр давно не было типичного барда – такого, чтобы любил музыку, приключения, выпивку и женщин – и по этому поводу анонсировали новый проект The Bard: Saviors of Queens. Главный герой этой игры – бард, владеющий стилем «боевая мандолина», поющий песни и, разумеется, соблазняющий королев. Если не считать того, что это примерно то же, чем занимался и ведьмак, то в остальном концепт кажется свежим и оригинальным. Ключевым отличием разработчики называют тот факт, что игра сама играет в себя, не утруждая пользователя нажимать на кнопки.

Честно говоря, поскольку кроме Брайана Фарго бардоцентрических игр (да, вот тех двух) никто не делал, польские разработчики вполне могли бы найти благодарную аудиторию. Ведь не зря же многие отмечают бардовские песнопения в Skyrim?



Пн Вт Ср Чт Пт Сб Вс
1 2 3

▲ В официальную версию игры даже планировалось внедрить альтернативный интерфейс в стиле вуки.



1 АПРЕЛЬ

▲ В видеоанонсе среди прочего показывали, как бард использует динамит. Это как-то... э-э-э... Но полякам не привыкать рвать шаблоны голыми руками.

PARADOX INTERACTIVE

Суровые северные хардкорщики, кажется, нашли новую нишу. После анонса дополнения Magicka: Vietnam (который, к слову, и сам пародировал «вьетнамский» DLC к Battlefield: Bad Company 2) шведский издаватель решил развивать эту тему и в других играх своего каталога. Первого апреля генеральный директор Paradox Interactive Фредрик Вестер поделился планами на 2011 год: «Пользовательский отзыв на DLC к Magicka оказался таким нереальным, что мы решили не останавливаться на достигнутом и перенести все наши игры на новую площадку. Это решение было принято без консультаций с разработчиками и коллегами, просто я почувствовал, что это правильный путь». Скорректированный план издательства выглядел так: сначала выходит варгейм King Arthur II: Vietnam, за ним следует эпическая космическая стратегия Sword of the Stars II: Vietnam, после этого свет увидит заранее культовая Europa Universalis: Vietnam, а закончится год оглушительными рождественскими продажами проекта-квинтэссенции Vietnam: Vietnam.

Шутка была бы актуальнее лет девять назад, когда разработчики шутеров, понимая, что Вторая Мировая «выедена на» ими до дна, массово переключались на самую позорную войну в истории США.



АПРЕЛЬ 2011

Пн Вт Ср Чт Пт Сб Вс
25 26 27 28 1 2 3

▲ А вот зря они не утерпели и анонсировали Magicka: Vietnam первого марта. Подождали бы месяц – фидбек оказался бы еще убойнее, когда выяснилось бы, что это не разыгрыш.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ СТУДИИ ТОЖЕ НЕ ПРОЧЬ ПОДШУТИТЬ НАД ГЕЙМЕРСКИМ СООБЩЕСТВОМ. В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ ШУТКИ И РОЗЫГРЫШИ ЭТИ СОМНИТЕЛЬНОГО КАЧЕСТВА, НО ИЗРЕДКА ВСТРЕЧАЮТСЯ И НАСТОЯЩИЕ ШЕДЕВРЫ, НАД КОТОРЫМИ ВПЛОНЕ УМЕСТНО ХОХОТАТЬ И ПЯТЬ, И ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ.

1C-SOFTCLUB

Без лишних слов выборочно процитирую первую часть пресс-релиза от 1 апреля 2002 года (вторая часть не такая забавная):

Очаровательные дамы и уважаемые господа! Друзья! Спешу сообщить вам о новых проектах, разработка либо полная локализация которых проводятся нашей компанией.

- **ДемиУрки**, совместный проект с MVD-Video
- **The Sims: За стеклом** (неофициальное дополнение), совместный проект с TB6 Computer Entertainment
- **Запорожці** (разработка турецкой студии Sultan Megagames)
- **Крутой Сэм – вторая бровь**
- **Крутое** (ж/д станция Горьковской железной дороги, отношения к делу не имеет, просто хорошее название, возможно перерастет в проект типа «Железнодорожный Магнат», или «Магнат г. Железнодорожный»)

Шутка про запорожцев много лет спустя пророчески воплотилась в игре «Огнем и мечом» от турецких и украинских разработчиков. И хотя суперпопулярное реалити-шоу «За стеклом» не было игоизировано в The Sims, его последователь, «Дом-2», получил сразу несколько игровых воплощений.

1

АПРЕЛЬ

2002

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

БУКА

В апреле 2004-го этот один из ведущих на тот момент российских издателей планировал выпустить передовой шутер FarCry на... пятидюймовых дискетах. Для пущей суровости обещали дискеты двойной плотности:

«Мы всегда стараемся идти в ногу с технологическим прогрессом и следовать пожеланиям наших пользователей, которые уже много лет мечтают увидеть игры на таком демократичном носителе. Скоро этот формат станет нормой для рынка», – отметил Максим Михалев, директор по маркетингу компании «Бука».

Полная локализованная версия Far Cry появится в продаже на 11 650 пятидюймовых дискетах. Заказать полный комплект в подарочной упаковке игры вы сможете по почте. Первые 100 человек получат в подарок еще 1000 дискет с демо-версией игры «За гранью добра и зла» и тележку с фирменной символикой Far Cry. Спешите, количество комплектов ограничено (вероятно, местом на складе – Прим. авт.).

Несмотря на положительный заряд, шутка оставила следы недоуменности. Она была реально олдовой даже на тот момент: вряд ли восемь лет назад нашлись бы геймеры, помнившие точную вместительность пятидюймовых дискет (с тем же успехом можно было заявить про восьмидюймовые, к слову). Пощути издаватель про «трехдюймочки», толку на-верняка было бы больше.



▲ Для сравнения: игра FarCry поместила бы на 17 697 восьмидюймовых дискетах или на 11 650 пятидюймовых или на 2 913 трехдюймовых дискетах или на 43 zip-дискетах или на 8 компакт-дисках или, как это произошло в реальности, на 1 DVD-диске.

2004

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

НОВЫЙ ДИСК

Как-то так совпало, что одновременно с K-D Lab психологическим профилированием аудитории занимался и «Новый Диск». 1 апреля 2004 года компания представила результат исследования своей целевой аудитории. На тот момент издательство выпускало не столько игры, сколько россыпи обучающих и мультимедийных программ, поэтому у них так вышло, что основными потребителями лейбла являются замужние женщины 25-40 лет, имеющие детей. Цель исследования – определить наиболее подходящую «зацепку», вызывающую интерес к продукции фирмы. Когда покупатель подходит к полке и бросает взгляд на товары, у него на это уходит буквально пара секунд. Перед компанией стояла задача сделать так, чтобы новая упаковка цепляла взгляд и выглядела оригинально на фоне уже представленных вариантов.

Вскоре выяснилось, что большинство женщин затрудняется ответить, какие эмоции и переживания у них вызывает вид прозрачной квадратной коробочки с блестящим предметом внутри. Руководителям проекта пришлось сменить подход и воспользоваться проективными методами. Исследователи предложили на выбор пять вариантов геометрических фигур: близкая подруга (шар), идеальный любовник (конус), надежный спутник жизни (куб), взрослеющий сын (параллелепипед), кумир (цилиндр). Математическая обработка результатов показала, что наибольший вес набрал надежный спутник жизни, представленный кубом, который, по мнению аудитории, излучает спокойствие и уверенность.

На основе этих данных дизайнеры разработали новую форму упаковки – куб, вмещающий в себя сразу десять компьютерных дисков. Необычная форма была протестирована с помощью фокус-группы, которая успешно подтвердила звание куба как самой незыблевой фигуры, а заодно выяснилось, что увеличенный объем продукции позволяет продавать больше контента. Немаловажным для компании оказалось и то, что новая упаковка визуально занимает больше места, чем конкурирующая продукция, что должно помочь «Новому Диску» решить тактические задачи в борьбе за полки магазинов.

К сожалению, авторы шутки не предоставили даже картинки с концептом, а жаль. Было бы любопытно посмотреть, как они представляют себе такую упаковку.



▲ Не иначе как об этом исследовании потом узнали в команде Valve, работающей над Portal. Излучает ли дружелюбный куб спокойствие и уверенность?

ПРЕССА ТОЖЕ ШУТИТ

В апреле 2007 года известный зарубежный сайт IGN выпустил трейлер The Legend of Zelda, да такого качества, что многие поверили в его реальность. А после того, как редакторы сайта публично подтвердили, что это не более чем подделка, теория заговора перетекла в плоскость «тогда, значит, в Nintendo посмотрели трейлер и решили действительно снимать фильм про Зельду». Вот она, сила самовнушения!



2007

пн

2
9
16
23
30

У КАЖДОЙ ШУТКИ
ЕСТЬ ШАНС СТАТЬ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Сайт по продаже всякой подарочной мелочевки для гиков ThinkGeek каждый год рассыпает своим подписчикам каталог «первоапрельских» товаров – так, чисто поржать. Но порой их выдумки оказываются столь желанными, что перед руководителями онлайн-магазинов во весь рост встает нелегкая, но прибыльная задача. Самым известным товаром, получившим путевку в жизнь первого апреля, стал спальник из тонтона (участник известного эпизода Star Wars: The Empire Strikes Back). Заявки на спальник после анонса первого апреля 2007-го поступили в таком количестве, что бренд-менеджерам магазина пришлось спрашивать у Lucasfilm разрешение на производство новинки. Те согласились, и уже в октябре начались продажи спальника из «настоящего тонтона».

Из той же оперы – насадка для iPad в виде аркадного аппарата с джойстиком и семью кнопками. Анонсированный первого апреля 2010-го планшет вставляется на место экрана, подключается к джойстiku через док-станцию, после чего, по идеи, начинаются олдскульные зарубы. О том, что шутка была воспринята более чем серьезно, свидетельствуют десятки последовавших публикаций в серьезной прессе, а также письмо от одного из производителей «железа» с концептом реального устройства. Через год девайс под названием iCade был впервые продемонстрирован публике, а в июне он поступил в продажу. Поддержку обеспечивают пятнадцать свежеразработанных игр, а также около сотни разнообразных игр от Atari, популярных в 80-е. Помимо Atari 2600 аркадный автомат работает с эмуляторами Commodore 64 и Amiga.



СВЕЖИЕ ШУТКИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ В ЭТОМ ГОДУ МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ЛЮБОГО ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОГО ПЕРВОГО АПРЕЛЯ ПРОШЕДШЕЙ ДЕКАДЫ. ОЧЕРДНАЯ ПОРЦИЯ РОЗЫГРЫШЕЙ ОТ BLIZZARD JOKE TEAM, ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРИКОЛЫ НА ТЕМУ СВЕЖЕВЫШЕДШИХ ИГР И СОВЕРШЕННО НОВЫЕ ШУТОЧНЫЕ КОНЦЕПЦИИ, КОТОРЫЕ ОСТАЮТСЯ В ГОЛОВЕ ДАЖЕ ПОСЛЕ ТОГО, КАК С ЛИЦА ИСЧЕЗНЕТ УЛЫБКА. ПОСМОТРИМ, ЧТО ПРИНЕС НАМ ГОД ТЕКУЩИЙ.

PARADOX INTERACTIVE

Главные стратеги Скандинавии обладают, как оказалось, тонким юмором: первого апреля они объявили о том, что Metacritic исчерпал себя как универсальный измеритель крутизны игр и нуждается в пересмотре или апгрейде. Для этого они придумали систему MetaMetacritic, благодаря которой общественность сможет оценить опыт, профессионализм и прочие качества игровых журналистов, чьи мнения и формируют основные оценки на Метакритике. В списке таких фигур представлены сетевые звезды вроде Джерри Холкинса (Tycro из комикс-дуэта Penny Arcade) и Ли Александер, чью колонку вы наверняка читали на наших переводных EDGE-страницах. К каждому из наших коллег прописана краткая биография и их оценки – как от официальных «мета-метакритиков», так и от простых посетителей ресурса.

Сайт со слоганом «Who reviews the reviewers?» до сих пор находится по адресу metacritic.net



▲ «Журналистика – это способность решить задачу по заполнению пустоты». У Ребекки Уэст вообще полно недобрых цитат.



▲ Ну и что, что формула такая длинная? Со мной сам Эдмунд Док, знаменитый генерал, он поможет справиться с угрозой!

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Как всегда Blizzard Joke Team выстрелила сразу несколькими розыгрышами, но самый смешной, на мой вкус, наконец называется Blizzard Kidzz. Это пародия на серийные детские образовательные программы вроде серии JumpStart, которые посредством простых действий в увлекательной среде обучали детей счету, орфографии, логике, истории и так далее. Разумеется, у «близзаров» дети должны печатать на языке зергов, считать дзета-функции Римана и следовать не Оренской тропой, а тропой Вестфолла. Пародировалась даже известная мультимедийная образовательная франшиза про Кармен Сандиего, причем разработчики «Where in Sanctuary is Deckard Cain» мастерски воспроизвели интерфейс DOS-версии самой популярной игры серии, Where in the World is Carmen Sandiego? от 1989 года.

Из других шуток: Zergotchi, помесь цифрового ключа от учетной записи Battle.net и тамагочи; серия рассказов «Юные герои» и весьма неплохая пародия на все эти социальные и мобильные якобы-игры. Описание и сопровождающие скриншоты к Supply Depot 2: A StarCraft Adventure, как и ожидалось, гораздо шире и смешнее самой «игры».

SQUARE ENIX

Благодаря этой шутке японского издательства я узнал, что именно они выпустят Quantum Conundrum (новая аркадная головоломка от Ким Свифт, создательницы Portal). Из анонса следует, что в игре, суть которой заключается в изменении физических свойств разных предметов посредством смены измерений, появится особое, «шоколадное измерение». Оно превращает предметы в любимое лакомство детей и домохозяек, что в свою очередь открывает новые возможности: такие предметы можно есть, плавить, затвердевать, прилепляться к ним и так далее. Сама Свифт прокомментировала новую фичу в том духе, что это весело, что шоколад нравится всем и он гораздо аппетитнее гумуса.

Не знаю про гумус, но кое-кто обещал выпустить QC еще в начале года!



◀ ...а потом скажут: мы готовим новый DLC, в который войдет новая, ранее уже анонсированная особенность.

GOOGLE

Если бы верстка подразумевала заголовок к каждому блоку, этот назывался бы «Скелетон под Бобруйском».

Самую мощную по цитируемости шутку подготовил наш любимый поисковый гигант совместно с вышеупомянутой Square Enix. Вместе они портировали популярнейший сервис Google Maps на... NES! В рекламном ролике демонстрируется процесс инсталляции: нужно взять картридж, вставить его в гнездо (обязательно продуть контакты от пыли!), подключить модемный кабель в специальное отверстие в картридже и включить приставку. После запуска Google Maps 8-bit нужно ввести название места, куда вы хотите попасть, или продиктовать его в микрофон второго геймпада (микрофон был только в японских приставках). Однако вместо привычных фотографических карт загружаются стильные восьмибитные тайлы. Дело в том, что в качестве графики, а также звукового и музыкального сопровождения используются данные из Dragon Quest, о чем свидетельствуют надписи про копирайты в одной из координат. Также предлагалось опробовать этот режим в «больших» Google Maps.

И вот там-то, как выяснилось, разработчики и развернулись на всю катушку. В определенных местах при более или менее максимальном приближении на карте прорисовывалась оригинальный пиксель-арт: настоящие здания, сказочные монстры из Dragon Quest и просто городские легенды (угадайте, кого можно найти по запросу Area-51?). Весь интернет два дня разыскивал монстров и шарился по известным достопримечательностям, и в итоге собрал их всех!



Вот так представляют себе штаб-квартиру родной корпорации сотрудники Google.



Несмотря на то, что щупальца Сарлаков выбрасывают мощный нейротоксин, они также могут использовать практически любое оружие, а также создавать ментальным усилием лазер, уничтожающий целые планеты.

BIOWARE

Похоже, что разработчики из Остина всерьез метят в конкуренты Blizzard Entertainment. По крайней мере, вот уже второй год подряд они выступают с неплохим розыгрышем, посвященным Star Wars: The Old Republic. На этот раз был анонсирован новый класс, Sarlacc Enforcer. Для тех, кто подзабыл, сообщаю, что Сарлакк – это самая пародия на Шаи-Хулуда, которая чуть было не сожрала Люка Скайуокера в «Возвращении джедая». Довольно странно было бы играть за существа, которое представляет собой зубастую пропасть, но креативщики BioWare сумели наваять целую страницу о том, какую роль в отыгрыше Сарлакка имеют терпение и планирование. О том, что жизненный цикл этого существа согласно официальной мифологии Star Wars длится до 50000 лет, они умолчали. Отдельно рассказали о боевых особенностях существа: так, например, он может использовать недопереваренную жертву в качестве метательного оружия, выбрасывая его из пасти со скоростью до пятисот метров в секунду. К описанию прилагается видеоролик, полный натуралистических подробностей.

Не самая лучшая шутка этого года, но фирменная любовь BioWare к деталям сумела вызвать интерес – а значит, розыгрыш удался.

MOJANG

Не так давно Маркус Нотч сообщил о том, что хочет сделать игру про космос в духе Elite, но по мотивам Firefly. Поскольку главной проблемой для него стал выбор имени, он долго и тщательно выбирал подходящего кандидата и, наконец, решил на официальный анонс. Отбросив такие имена, как Elight, Wind Commander и Steve Online, Маркус остановился на мгновенно распознаваемом символическом названии. Итак, его новая игра зовется Mars Effect. В список входят следующие ключевые особенности: сугубо научная фантастика, много техники, полностью работающая компьютерная система, битвы в космосе против компьютера или других игроков, толковая концовка, заброшенные корабли с драгоценностями, стены высотой по пояс, мягкая посадка на планеты, продвинутая экономическая система, а также добыча, торговля и грабеж. Вот такой он, «эффект Марса».

Для тех, кто позабыл, чем кончилось разбирательство за торговую марку Scrolls, Маркус пояснил: это была первоапрельская шутка. По крайней мере, имя точно было шуткой. А игра – нет, она настоящая.



▲ «Толковая концовка» в данном случае имеет двойное значение: это и про финальные кадры МЕ3, и про унылую тенденцию делать основными бессюжетные режимы в играх про космос.

SEGA

Буквально на следующий день после того, как всему миру стало известно о «реструктуризации» в Sega, компания выпустила ролик новой игры-кроссовера. В Sega Bass Fishing of the Dead пользователю предлагается выудить сотню-другую уже мертвых окуней, чтобы впоследствии расстрелять, распилить, разрубить и прочими методами избавить мир от их существования. В версии для Nintendo Wii поддерживается режим до четырех игроков.

Если бы не первое апреля, я бы честно надеялся, что хотя бы эту игру не отменят для Запада.



К анонсу прилагался рекламный ролик, в котором бедную рыбу добивали метательными топорами, выстрелами из ружья и даже веслом по голове.

THINKGEEK 2012

Несколько страницами ранее я рассказывал о том, как сайт подарков для гиков ежегодно придумывает «первоапрельские» товары, которые впоследствии могут стать реальностью. В этом году на выбор предлагается аж девять наименований. Предлагаю вашему вниманию наиболее популярные:

Адмирал Акбар, поющий окунь – прибитый к доске окунь с головой персонажа из Star Wars: Return of the Jedi. Играет композицию из татуинской кантины, после чего внезапно говорит It's a trap! Лицо мне этот юмор не совсем понятен, но судя по индексу цитирования среди гиков, шутка удалась.

Толстовка Skyrim со встроенным криком дракона – стильная толстовка с капюшоном, на груди у которой закреплен динамик. По нажатию кнопки из него раздается один из двадцати фирменных довакинских кличей. Обрадовать коллег за обедом внезапной «фусродой» можно всего за 90 баксов.

Надувное кресло капитана из Star Trek – довольно большое по объему

и выдерживающее до 120 фунтов (порядка 55 кг). Единственный товар, который, как выяснилось, изначально не был первоапрельской шуткой, и на него у ThinkGeek даже есть официальная лицензия.

Мармеладные твари из Minecraft – зеленые мармеладки со страшными лицами из сами знаете какой игры. В отдельном абзаце бета-тестеров товара предупреждают о том, что в полной версии формула мармелада изменена. В частности, покрытие из серы было заменено на сахар крупного помола, чтобы обеспечить меньшую взрывчатость конфеты.

Парфюм Game of Thrones: Fire and Blood – как утверждает этикетка, основан на запахе Дейнерис Таргариен. Поставляется в бутылочке в виде яйца дракона, обладает нотками сладкой зеленой травы, дыма, фиалки, драконьей крови (янтарь, ваниль, сандаловое дерево, мускус, экзотические цветы, специи) и кожи.

Имена победителей, отправленных на конвейерную ленту, мы пока еще не узнали. Но лично я ставлю на одеколон и толстовку. СИ



▲ Еще одна отличная причина НЕ играть в Minecraft.

▲ Это, между прочим, не фанатское творение, а официальная иллюстрация к первоапрельской страничке магазина. Так-то!



Japan-only RPG

ДОСТУПНОСТЬ
ВИДЕОИГР КАК УВЛЕЧЕНИЯ
В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ЗАМЕТНО
ВОЗРОСЛА: ДАЖЕ РЕТРО,
КОТОРОЕ СЕЙЧАС И НА АУКЦИОНЕ
НЕ ПРИОБРЕСТИ, СКАЧИВАЕТСЯ
И ЗАПУСКАЕТСЯ НА ЭМУЛЯТОРЕ
ЗА СЧИТАННЫЕ МИНУТЫ. МОЖНО
ОСУЖДАТЬ ЭТО ЯВЛЕНИЕ,
НО ПЕРЕОЦЕНИТЬ ЕГО ВАЖНОСТЬ
ДЛЯ ЖИВУЩИХ ВНЕ ЯПОНИИ
ПОКЛОННИКОВ МЕСТНЫХ
ИГР НЕЛЬЗЯ.

RPG

Из всех игровых жанров специфику по стране происхождения удалось заполучить, пожалуй, только японским RPG. Конечно, появлялись на свет и JRPG, выходящие на Западе, за авторством людей, по своему происхождению и воспитанию ничего общего с японским обществом не имеющих, но подобные проекты обычно представляли собой редкие исключения. А правилом в итоге стало разделение RPG на две школы, которые не только различаются своим подходом к созданию игр, но и имеют разнящиеся аудитории, с разными, соответственно, потребностями, ожиданиями и представлениями о том, что же из себя должна представлять ролевая видеоигра.

Не думаю, что есть смысл объяснять, в чем состоит отличие CRPG от JRPG – этому и без того посвящено достаточно аналитических исследований и рассуждений. Переходя непосредственно к сути данного материала, я лишь хочу отметить, что фанаты компьютерных ролевых игр, вне зависимости от происхождения и страны проживания, всегда имели и имеют доступ к своему хобби, благо что найти не выпускающуюся на английском CRPG было бы крайне затруднительно. Поклонникам же азиатской школы RPG пришлось заметно сложнее: разработчики далеко не всегда видели толк в издании очередного своего детища на западе, а «лунная мова» все же достаточно сложна в освоении, чтобы без пауз и листания словаря на каждом втором иероглифе проходить заинтересовавшую игру с удовольствием и азартом.

Большой подмогой в этом вопросе могут выступить переводы энтузиастов. Не ища поощрения или всеобщей славы, эти люди готовы месяц за месяцем или даже год за годом работать над патчем, который даст тысячам фанатов возможность приобщиться к игровому наследию былых (или не очень) лет, лучше понять историю развития жанра, да и просто получить удовольствие, в конце концов. Чаще всего, как ни трудно догадаться, перевода удостаивались те реликты ушедших дней, которые являются частью сериалов, позже получивших всемирное признание после выхода очередного из выпусков на английском. Но далеко не всегда, ведь есть же JRPG, которым так и не суждено было обзавестись сиквелами; их наименования не стали знаковыми, в истории они затерялись, и в целом вспоминать о них лишний раз не принято. Но не принято – в широких массах; в узких же кругах подобные игры получили статус затаенных жемчужин, и ценятся они и поныне.



Автор выражает благодарность порталу jrg.org, благодаря которому ему повезло по-настоящему проникнуться данной темой.



▲ Columbus: Ougon no Yoake ▼ Emerald Dragon (SNES). (NES).

▼ Sweet Home (NES). Вся пятерка отважных охотников за фресками в сбое. ▲ Radia Senki (NES).

И речь сейчас пойдет как раз об этих одиноких исключениях, часто неказистых с виду сокровищах, погребенных под основательным слоем пыли и нафтилина. Не все они являются одиночками, впрочем; и не всем повезло обзавестись пусть самым корявым, но все же переводом. Их объединяет одно: в отличие от не издававшихся на западе ранних частей, например, Fire Emblem, они не могут вызвать к себе интерес за счет более удачливых своих потомков. И именно поэтому, на мой взгляд, они в особенности заслуживают к себе внимания: в конце концов, кто знает, появились бы на свет общепризнанные шедевры жанра, если бы не было более скромных, но часто и не менее удачных их собратьев?

NES

После некоторых раздумий мне показалось, что наиболее логично было бы разделить статью на разделы, относящиеся к конкретной игровой платформе. Начнем в таком случае с консоли NES, которая в свое время популяризовала жанр в Японии и дала ему значительный стимул для развития.

Конечно, в силу технических особенностей никаких шедевров на ней появиться не могло; тем не менее, достойные внимания и интереса игры как раз были.

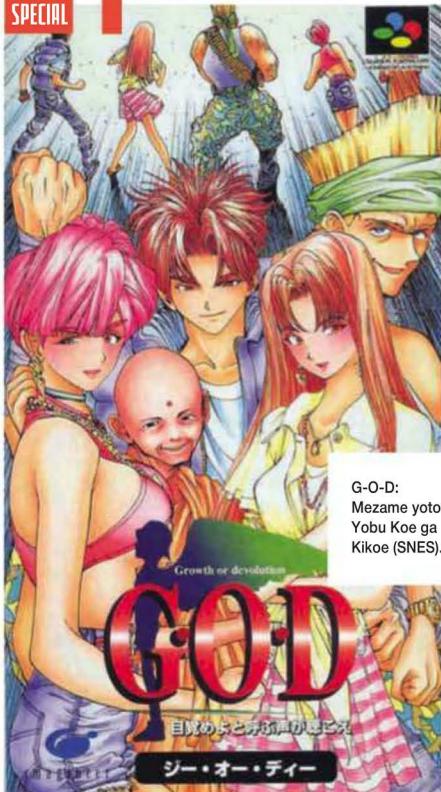
Одной из них, безусловно, можно назвать Niji no Silkroad, она же Rainbow Silkroad. Как можно догадаться из названия, посвящена игра странствию по Великому шелковому пути; в качестве же главного героя выступает безымянный юноша в шароварах и чалме, наследный принц государства со смешным названием Littleland, чей престол был коварно захвачен узурпатором. Начинается действие игры в Дамаске, откуда нашему герою предстоит отправиться в долгое странствие через Персию, Монголию и Китай, поплутать по пыльным дорогам Иерусалима, Астрахани и Самарканда (сталкиваясь при этом с различными историческими персонажами вроде Марко Поло и Чингисхана), чтобы завершить, наконец, свое путешествие в Киото. На протяжении этого времени неудачливому царевичу предстоит торговать тканями, маслом, самоцветами, зерном, солью и другими предметами восточного экспорта. Для облегчения купеческой работы можно приобретать различных выочных животных: от верблюдов на Ближнем Востоке вплоть до слонов в Индии и Камбодже. К тому же, помимо основных трудностей, связанных с измышлениями о том, продажа какого именно товара в новом

городе будет наиболее выгодна, и довольно трудными боями, необходимо постоянно отслеживать уровень H_2O в организме protagonista. Учитывая климат местностей, по которым был проложен шелковый путь, запас фляг с водой становится насущной потребностью, в противном же случае герою грозит медленная смерть от обезвоживания.

Еще одна любопытная игра, события которой тоже разворачиваются в псевдо-реальном мире – Columbus: Ougon no Yoake, посвященная, соответственно, путешествиям Колумба. Как и герою Niji no Silkroad, мореплавателю предстоит посетить множество разных стран, только уже в другой части света (особенно приятно, что в список, кроме западноевропейских городов вроде Парижа, Лондона и Амстердама, попал еще и Киев). Плохая новость заключается в том, что выглядят локации так, будто создавались под копирку – и это при изначально скромной графике. К сожалению, главное достоинство игры заключается в оригинальной фабуле, да с виду необычным способе проведения боев (с видом сбоку и возможностью передвигаться туда-сюда по экрану), оказывающимся на поверхку весьма унылым. Но главным недостатком, на мой взгляд, можно назвать насилиственное принуждение игрока к прокачке. Буквально в первые же минуты молодой Колумб, подрядившийся на корабль в качестве подмастерья, получает задание прокачаться на один уровень, а значит это во все не победу в одной простенькой ознакомительной битве, а муторное избиение порядка десяти врагов, значительно превосходящих героя по всем характеристикам. Подобный туториал способен с легкостью убить интерес к последующему прохождению, особенно зная, что в дальнейшем не изменится ровным счетом ничего: для того, чтобы монарх покалoval Колумбу флотилию для пересечения Атлантики, тому придется повышать свой статус успешного капитана, то есть, по факту, заниматься изничтожением скучных монстров.

Не только реальные исторические события могли служить источником вдохновения для японских разработчиков в конце 80-х, но и те, что были описаны в произведениях художественных. Так, Square выпустила игру по мотивам самого, пожалуй, известного романа Марка Твена, скромно присовокупив к заголовку собственное название. Square по Tom Sawyer из книги взяла практически все: мир, персонажей (включая экс-пассию Тома Эми и негритенка Джима, в

КТО ЗНАЕТ, ПОЯВИЛСЬ БЫ НА СВЕТ ОБЩЕПРИЗНАННЫЕ ШЕДЕВРЫ ЖАНРА, ЕСЛИ БЫ НЕ БЫЛО БОЛЕЕ СКРОМНЫХ, НО ЧАСТО И НЕ МЕНЕЕ УДАЧНЫХ ИХ СОБРАТЬЕВ?



▲ G-O-D:
Mezame yoto
Yobu Koe ga
Kikoe (SNES).



▲ Emerald Dragon (SNES).
Как и полагается верным
союзникам, герои постоянно
подкалывают друг другу.

▼ Rudra no Hihou (SNES).
Игра с легкостью могла бы
посоревноваться за лучшую
анимацию персонажей среди
других RPG на консоли.



Live-A-Live (SNES).

Live-A-Live (SNES). Сражений в научно-фантастическом эпизоде нет, но это можно компенсировать с помощью местного автомата с игрой Captain Square 2099 года выпуска.



«Приключениях...» практически не фигурировавших) и идею с поиском сокровищ индейца Джо. В остальном игра представляет собой тривиальную, хотя и симпатичную по ряду параметров JRPG с классической боевой системой, умеренным уровнем сложности и качественной анимацией. Необычной можно назвать разве что перспективу, напоминающую скорее beat 'em up – совсем мелочь, конечно, но по крайней мере создает иллюзию некоторой оригинальности.

Примерно в это же время на свет появилась другая игра, которой оригинальности, напротив, было не занимать, да и на индустрию она повлияла значительно сильнее трех ранее упомянутых. Речь идет о хорроре Sweet Home, выпущенном Capcom одновременно с одноименным художественным фильмом. По своему концепту Sweet Home трудно назвать чистокровной ролевой игрой, скорее это адвентура с отдельными RPG-элементами. Все действие игры происходит в заброшенном особняке, куда отправляется отважная группа из пяти телевизионщиков, чтобы подготовить материал о фресках, созданных бывшим владельцем поместья. На деле дом, однако, не пустует: там обитает неупокоенный дух жены художника и прочая разномастная нечисть, с которой героям предстоит сражаться по ходу дела (собственно, в боях и используется типичная для JRPG система). Эта часть, впрочем, как раз представляет наименьший интерес, поскольку схема поединков весьма банальна; куда интереснее заниматься решением загадок, которыми зловещее здание буквально напичкано. В качестве подсказок повсюду разбросаны записки (часто содержащие весьма витиеватые намеки) – и только. В целом, несмотря на приемлемый уровень сложности (по меркам NES, разумеется), Sweet Home не слишком благосклонна к игроку: подлечиваться можно только с помощью предметов, инвентарь сильно ограничен, и повсюду летают призраки, грозящие унести одного из членов команды в дальние дали. А каждый из участников, между тем, бесценен в силу наличия уникальных способностей: один может поджигать веревки-препятствия, другой открывать запертые двери, а кто-то и вовсе способен пропылесосить дорогу от острых осколков (при этом бродить герои могут как в компании, с одним или двумя товарищами, так и в одиночку). Sweet Home часто называют предтечей жанра survival horror, недаром именно ею вдохновлялся Синдзи Миками, придумывая Resident Evil. От своей предшественницы RE унаследовала

не только основной концепт, но и ряд деталей, например, зависимость концовки от того, кто из героев доберется до нее в целости и сохранности.

В отличие от вышеперечисленных игр изданная компанией Tecmo в 1991 году Radia Senki: Reimeihen может показаться весьма банальной, даже излишне. Главный герой, страдающий амнезией, принцесса, которую необходимо спасать, беготня по деревушкам и королевским замкам – куда уж скучнее, казалось бы? И на самом деле, Radia Senki вряд ли можно назвать новым словом в индустрии, но широкую любовь публики игра заслужила не просто так, и далеко не только за счет высокого качества проработки. Куда важнее, что она сумела предугадать направление, в котором позже стал развиваться жанр, сравнив Radia Senki с эталонами того времени вроде Dragon

Quest легко может оказаться не в пользу последних.

Там, где другие боятся выйти за рамки классического фэнтези или НФ, Radia Senki легко комбинирует феодальное устройство и продвинутую авиатехнику. Никакого немого протагониста, в лучшем случае цедящего сквозь зубы фразы по делу: хотя по сегодняшним стандартам диалогов в игре мизерно мало, они все равно позволяют раскрыть характер героев, их взаимоотношения между собой. А уж концовка, в которой главный герой осознает, что все это время он находился в иллюзии и теперь вынужден вернуться в реальность, оставив в выдуманном мире свою возлюбленную, по рамкам тех времен и вовсе выше всяких похвал.

SNES

Версия классической JRPG Emerald Dragon для Super Nintendo стала последней в череде многочисленных портов игры на все возможные консоли (оригинал появился на NEC PC98), и ее, без сомнения, можно назвать наиболее удачной и полнокровной. Вышедшая ближе к концу жизненного цикла платформы Emerald Dragon превосходно демонстрировала ее технические возможности. Здесь и насыщенные тона, и красочная палитра, и тщательная прорисовка (касающаяся как артов героев, так и задних планов) – игра и сегодня может стать уладой для глаз тех, кого не воротит от пиксель-арта; немногочисленная озвучка выступает дополнительным бонусом. Впрочем, не графикой единой ценится игра: с самого начала Emerald Dragon обращает на себя внимание и любопытным сценарием, и боевой системой. Последняя отчасти напоминает сериал Tales



▲ Emerald Dragon (SNES).



Bizarre monsters

appeared to assault

Gunple: Gunman's Proof (SNES). Местное население яростно пугает глаза при каждом представляющемся случае.



▲ Last Armageddon (Sega CD). Неоднократно переиздававшаяся игра о судьбе Земли после гибели человечества. Ее сюжет был посвящен заполонившим планету мутантам, больше похожим на различную нежить, и их противостоянию с системами искусственного интеллекта.

◀ Arabian Nights: Sabaku no Seirei Ou (SNES). Игра не представляет собой ничего из ряда вон выходящего, но необычная обстановка, вдохновленная ближневосточной культурой, добротная история про ифрита и его человеческую подругу и занятная система боя с использованием карт делает ее достойной внимания и поныне.



Soukaiji (PS1). Дизайн персонажей заставляет вспомнить о Bushido и Dynasty Warriors.

▼ Chaos Seed (SNES). Необычность этой экшн-RPG заключается в необходимости создавать подземелья, полные пещер с самыми разными характеристиками, в соответствии с принципами фэн-шуй. Пещеры эти станут последним пристанищем для самонадеянных воинов, не понимающих, что главный герой сооружением подобных локаций пытается спасти планету от гибели.



о..., только с видом не сбоку, а сверху: по полу можно свободно перемещаться, при этом непосредственно управлять можно только главным героем, а AI остальных персонажей, которых никак нельзя контролировать, прекрасно справляется с возложенной на него задачей. При этом в составе партии неизменно находятся лишь двое – главный герой, дракон с эзотерическим именем Артушан, принявший человеческий облик, и его боевая подруга; только эта парочка, кстати говоря, получает опыт в бою. Три оставшихся вакантных места на манер Final Fantasy II будут занимать приходящие персонажи, разничающиеся по возрасту, полу и социальному положению, но почти всегда обаятельные и харизматичные. Тут и крутой воин-выпивоха, которого несправедливо оклеветали, и самонадеянный принц-ловелас, и его ответственная напарница с непростым прошлым, и многие другие. Особенно приятно, что разработчики дали героям возможность постоянно болтать между собой (для этого даже предусмотрена отдельная опция в меню). Дружеские перепалки в баре или гостинице перед сном заставляют вспомнить прекрасный в этом отношении Lunar и отлично помогают игре избежать излишней патетичности, не ударяясь при этом в идиотское шутовство.

Еще одним красивым, необычным и запоминающимся проектом, вышедшим на закате SNES, можно назвать Rudra no Hihou за авторством Square. Фирменный почерк компании, выработанный за годы сотрудничества с Nintendo, чувствуется здесь и в визуальном воплощении, и в подаче сюжета, и в игровой механике, да и просто, позволил себе это слово, атмосфере. С первого невнимательного взгляда игра может даже показаться скромной и запоздавшей последовательницей Final Fantasy VI, тем более что объединяет их немало: отсутствие четко выраженного протагониста, большое количество игребельных персонажей, органичное сосуществование магии и передовых технологий. И, как и в FF VI, мир Rudra no Hihou находится в положении шатком и незавидном. Вот только причиной этому стали вовсе не войны и междуусобицы, а экологическая катастрофа, и виновато в ней вовсе не человечество, как мы к тому привыкли, а извечный круговорот доминирующих биологических видов в природе. Срок людей подошел к концу, и до печального финала осталось всего пять-надцать дней, но, как водится, этому готова воспрепятствовать горстка отважных героев. В единую команду они, правда,

▲ Tengai Makyou: The Fourth Apocalypse (Saturn).

объединяются лишь в конце своего пути, а до этого времени игроку предстоит пройти три отдельных сценария, повествующих о том, как именно с пользой для общества герои проводят роковые две недели. К счастью, никакой назойливый таймер, отсчитывающий время до катастрофы, не тикает, а сопровождать каждого из спасителей будет по тройке верных друзей. При этом, увы, невзирая на любопытную завязку, сюжет и персонажей, сюжет Rudra no Hihou вряд ли способен вызвать как живой интерес, так и эмоциональный отклик: слишком уж много под яркой концепцией кроется клише и безликих характеров. Зато если что игре удалось, так это система использования, или, точнее говоря, создания магии. Никаких автоматически появляющихся в процессе прокачки способностей, все исключительно вручную и без особых мудрствований: чтобы

заполучить новый скайл, достаточно просто присвоить ему название. Можно дать ему кличку любимого котика, а можно и окрестить непечатным словечком – все зависит исключительно от фантазии игрока. Проблема, однако, заключается в том, что созданная таким образом магия, называемая мантрой, будет слабой, потребляющей много MP и неэффективной. Чтобы повысить КПД, необходимо будет комбинировать существующие в рамках игры корни, суффиксы и префиксы, каждый из которых отвечает за определенную стихию или эффект.

Узнавать части слова можно как по отдельности, так и через готовые заклинания (если внимательно следить за атаками врагов, например) – ну а далее достаточно даже слабенького лингвистического чутья, чтобы создавать необходимые манты. Это может звучать примитивно, но на практике процесс поиска с дальнейшими экспериментами оказывается несравненно увлекательнее обнаружения какого-нибудь очередного меча.

Продолжая и дальше тему необычных RPG, выпущенных Square, нельзя не помянуть и популярнейшую Live-A-Live, представляющую собой, по сути, набор непродолжительных, зато запоминающихся и динамичных записок. В начале игры предлагается выбрать одного из семи персонажей, связь между которыми обнаружится только в самом конце, – такая схема давно знакома, не правда ли? Но только не тогда, когда герои оказываются разделены между собой целыми эпохами, причем эпохами отдаленными друг от друга на очень значительно: если в самой хронологически ранней части игры люди живут в пещерах, общаясь между собой при помощи дубинок

SWEET HOME ЧАСТО НАЗЫВАЮТ
ПРЕДТЕЧЕЙ ЖАНРА SURVIVAL HORROR,
НЕДАРОМ ИМЕННО ЕЮ ВДОХНОВЛЯЛ-
СЯ СИНДЗИ МИКАМИ, ПРИДУМАВШИМ
RESIDENT EVIL.



► G-O-D: Mezame yoto Yobu Koe ga Kikoe (SNES). Враждебные смайлики прыгают и сбегают при первой же опасности.

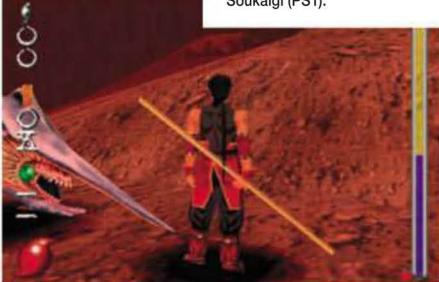
Soukaigi (PS1).



▲ Magical Medical (PS1). Милая, но скучная экшн-RPG о лекарстве, путешествующем по желудочно-кишечному тракту маленькой девочки.



Meremanoid (PS1).



► Moon: Remixed RPG Adventure (PS1). Moon повествует о малчике, который перенесся в мир любимой игры в качестве воина, собирающего не обычный опыт, но очки любви. Пародийная Moon не перестает издаваться над всем на свете, от канонов JRPG до имиджа Фредди Меркьюри, ни на секунду не переставая быть ну очень странной.



и примитивных звуковых сигналов, то в наиболее поздней космические корабли уже давным-давно бороздят просторы Вселенной. Каждый из эпизодов при этом искусно пародирует какой-либо популярный жанр, будь то вестерн, гонконгский боевик, научная фантастика или сёнэн, доводя набившие оско-мину клише до абсурда. При этом авторы не особенно себя стесняют в творческом порыве: например, противник-рэслер выглядит копией Халка Хогана, а космическое приключение вызывает невольное дежавю с кубриковской «Космической одиссеей». Что интересно, разнятся отдельные прохождения и с геймплейной точки зрения. Некоторые из героев обладают специфическими способностями: паренек из недалекого будущего может читать мысли любого NPC, а герой доисторической эпохи обладает хорошим нюхом, позволяющим напасть на след добычи (ну или обнаружить женщину в стоге сена, например). Иногда разница бывает еще ощущимее: часть про молодого человека, стремящегося стать самым сильным бойцом в мире, полностью состоит из одних только сражений на ринге, а в НФ-эпизоде главному герою, симпатичному круглому роботу по имени Куб, напротив, так и не придется вступить ни в одну схватку. Неудивительно, что Live-A-Live легко воспринимать как восемь (еще один секретный герой появится после прохождения за всех остальных) практически автономных игр, за каждой из которых, учитывая их продолжительность, будет приятно скротать вечер.

Если уж речь зашла о вестернах, даже элементы которых, не говоря уж про сеттинг, в JRPG до сих пор остаются редкими гостями, не грех будет и помянуть Gunple: Gunman's Proof, позитивно-мультяшную экшн-RPG о Диком-

LIVE-A-LIVE ЛЕГКО ВОСПРИНИМАТЬ КАК ВОСЕМЬ ПРАКТИЧЕСКИ АВТОНОМНЫХ ИГР, ЗА КАЖДОЙ ИЗ КОТОРЫХ БУДЕТ ПРИЯТНО СКОРОТАТЬ ВЕЧЕР.

предиком Западе. В отличие от Live-A-Live, высмеивающей серьезное кино про ковбоев, с дуэлями, ордами бандитов и уныло катящимися перекати-поле, Gunple и на это не претендует. Она охотно использует узнаваемую атрибутику – тут и салуны, и трусоватый шериф с блондинистой дочкой, и ковбойские шляпы, и шейные платки – но подается все настолько несерьезно, что иначе как декор для создания атмосферы это воспринимать нельзя. Тем более что в качестве врагов выступают вовсе не какие-нибудь конокрады, а инопланетные захватчики, угодившие на землю в упавшем метеорите. Правда, и главный герой, если на то пошло, не человек, а вселившийся в тело местного пацаненка пришелец из космических глубин, прилетевший, чтобы разобраться с подлыми интервентами.

Gunple – игра довольно легкая, не блещущая особым разнообразием, да и в целом предназначеннная скорее для юной аудитории; с другой стороны, эти же качества запросто могут обернуться плюсом, если требуется что-то легковесное, задорное и в таком приятно-ностальгическом антураже.

Еще одна любопытная вещица, посвященная борьбе с инопланетной угрозой, правда, уже от лица самих землян – игра под претенциозным названием G-O-D: Mezame yoto Yobu Koe ga Kikoe (G-O-D на самом деле всего лишь акроним для Growth or Devolution). Начинается она, кстати, совсем не претенциозно, а со ставшей уже притчей во языцах сценки, где мать будет своего соно-сына. Мальчишка отправляется погулять за город, а затем невольно становится свидетелем уничтожения родного поселения армадой летающих тарелок и теряет сознание – чтобы очнуться только через десять лет,

Tengai Makyou, также известный как Far East From Eden – один из наиболее популярных в Японии RPG-серериалов, насчитывающий несколько выпусков, которые неоднократно переиздавались позднее (в том числе на PS2, PSP и DS), а также ряд побочных ответвлений. Прославиться еще самая первая Tengai Makyou успела буквально с момента своего выхода, став первым представителем жанра, выпущенным на дисковом носителе (для PC Engine CD), в дальнейшем же на руку сериалу сыграла комедийная направленность, заметно отличавшая его от множества патетичных проектов того времени. События большинства частей Tengai Makyou разворачиваются в государстве Дзипанту, то бишь в Японии (так называл страну Марко Поло) с фэнтезийным уклоном, но при всей сохранившейся атрибутике – гейшах, якудза, горячих источниках и сумо. Исключением стал третий выпуск, переносящий игрока на территорию США, и тут тоже не обошлось без здрового стеба – над индейцами, алеутами и, конечно, белым населением, гротескными представителями общества потребления, страдающими от жадности, похоти, чванливости и других сопутствующих недостатков.





▲ Soma Bringer (DS). Замечательная экшн-RPG от создателей Xenosaga с мудрым и закрученным сюжетом и возможностью кооперативного прохождения втроем.

в новом, изменившемся мире. События игры происходят в псевдо-современности, но одной Японией, как часто бывает в подобных случаях, дело не ограничивается. Герою с товарищами, ставшими участниками подполья, придется посетить и районы Нью-Йорка, и Стоунхендж, и Москву, где, как полагается, наличествуют Кремль, пирожки и водка. В целом, несмотря на якобы мрачную завязку, атмосфера G-O-D тяготеет к позитивно-абсурдной, с бесконечными шутками, монстрами, на которых нельзя смотреть без смеха, а при взгляде на обложку игры можно решить, что перед нами и вовсе комедийная эротика; и, что особенно приятно, оценить безбашенный юмор можно и без особого знания японского.

Впрочем, выходили на платформе, конечно, и не только такие жизнерадостные вещи, речь о которых шла в последних абзацах, но и прямые их противоположности, например, Laplace no Ma (переводится как «Демон Лапласа»), неоднократно издававшаяся на различных платформах и обретшая, наконец, последнее пристанище на SNES. Несмотря на название, никаких толковых отсылок к французскому математику и философии детерминизма в игре нет; зато постоянных поклонов в сторону нежно любимого многими игровыми разработчики Говарда Лавкрафта там полно. Место действия – вымышленный городок в штате Массачусетс начала прошлого века, где находится полный загадок огромный особняк, с которым местные жители связывают происходящие в их захолустье таинственные смерти. Естественно, это место влечет к себе людей самых разных: и детективов, и ученых, и медиумов и, конечно же, журналистов. Собственно, четыре эти профессии и представляют собой игровые классы, один из которых предлагается присвоить в самом начале нашему герою, заодно выбрав емуловую при надлежность; есть еще и нейтральный пятый класс, названный обидным словом «дилетант». Прибыв в городок, нашему герою предстоит набрать себе команду из трех других храбрецов (игра настолько вынуждает блюсти баланс), после чего начнется довольно банальный dungeon crawler. Других ассоциаций долгое исследование проклятого особняка, увы, не вызывает: мизер сюжета, постоянные сражения, однообразные комнаты и необходимость постоянно возвращаться в город, чтобы пополнить постоянно кончающиеся припасы, включая патроны для полицейского пистолета и пленку от фотоаппарата. Представители прессы, кстати, самый необычный из клас-



Megemanoid (PS1). Обитатели подводных поселений способны мгновенно развенчать миф о прекрасных морских девах.



▲ El Dorado Gate vol.2 (DC). Фирменный стиль Амано прослеживается даже в таких несерезно выглядящих противниках.

▼ Planet Laika (PS1).



▲ Sigma Harmonics (DS). Один из наиболее нетипичных для Square проектов, выпущенных им за последнее время. Больше всего игра походит на стильный, мрачноватый детективный квест, хотя наличествует и боевая система, где особая роль отводится музыке.

сов – атаковать нормально они не могут, зато умеют делать снимки монстров, которые являются основным источником дохода для команды. Все это может звучать необычно, но на деле, повторюсь, надоедает игровой процесс обычно быстро. Конечно, Laplace no Ma старательно пытается создать пугающую атмосферу, и в силу технических возможностей у нее это получается лучше, чем у той же Sweet Home, но вот уже Clock Tower она заметно проигрывает.

PLAYSTATION

Рассказ об эпохе той консоли, на время которой, по мнению значительного числа поклонников, и пришелся расцвет жанра, стоит, думаю, с наибольшем масштабного проекта из тех, что так и не удостоились релиза на Западе. Речь идет об экшн-RPG Soukaigi, разработанной компанией Yuke's (специализирующейся на симуляторах реалистичных) и издававшейся под эгидой Square. Игра, вышедшая в 98-м, вольготно расположилась на трех дисках, причем причиной этому стала вовсе не продолжительность (игра как раз очень короткая), а стремление к техническому совершенству: в Soukaigi озвучены все без исключения сюжетные сценки, а их тут много, и они длинные. Собственно, сам процесс строится по принципу чередования вставок с диалогами и уровнями, которые и подверглись наиболее жесткой критике со стороны прессы – и, к сожалению, небезосновательно. Проблема даже не столько в экшне как таковом (хотя и ему можно предъявить претензии в однообразности), сколько в чудовищном управлении, не пройтись по которому не смог, наверное, ни один человек, описывающий Soukaigi. Когда персонаж в обход желаний игрока улетает в прямо противоположную сторону, врезаясь, куда не надо, сдержать очередной приступ раздражения оказывается затруднительно. И при всем этом, Soukaigi хороша с точки зрения и дизайна, и саундтрека (где задействован вокал), и, особенно, задумки. По сюжету игры, в 1998 году Японию постигает катастрофа, в результате которой гибнет значительная часть населения и страна погружается в запустение. Именно атмосфера постапокалипсиса, с вымершими улицами, заброшенными зданиями и дорогами, находящимися бок о бок с морским побережьем и песчаными дюнами, и является, пожалуй, лучшей частью Soukaigi, ради которой, скрепя зубы, можно потерпеть ее недостатки.



▲ Kabuki Rocks (SNES). Игра легко могла бы стать незаметной в череде классических JRPG, если бы не фантазии на тему кабуки, к актерам которого и принадлежит главный герой, впремешку с любовью к вполне современной музыке.

SPECIAL

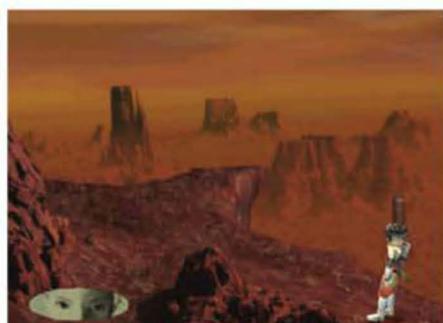
▲ Segagaga (DC). Из названия нетрудно догадаться, кто является производителем игры. В число героев пародийного проекта вошли персонажи из Phantasy Star, Shenmue и, конечно, Соник.

▼ Blue Submarine No. 6: Saigetsu Fumahito (DC).



Еще одним наглядным доказательством того, что однажды ярким концептом сыт не будешь, можно назвать Meremanoid, все действие которой происходит под водой, где обитают не только медузы, кальмары и кашалоты, но еще и русалки (носящие почему-то одежду). Но никакого трехмерного Ecco The Dolphin с RPG-элементами и симпатичными морскими девушкиами в качестве главных героев, увы, ждать не стоит, ведь перед нами до неприличия банальный во всех остальных аспектах представитель жанра. Суть игры составляют скучные бои, переговоры с NPC (да, у русалок есть своим поселения), закупка необходимого инвентаря и неторопливое передвижение по сюжету – словом, ничего такого, чего бы не было в тысячах других подобных опусов. И хотя морские глубины с местной флорой и фауной получились по-настоящему привлекательно, легче посмотреть очередной фильм National Geographic, чем продираться через однообразные бои (кстати, их можно проходить, просто назначив необходимый паттерн поведения, после чего спокойно уйти пить чай).

Но бывают и положительные примеры того, что в одном проекте легко могут уживаться смелые авторские задумки, стильная подача и, если уж не сильный, то хотя бы неплохой геймплей. К числу таких приятных исключений принадлежит Planet Laika, скорее адвентчура, нежели RPG, во многом напоминающая ранние части Resident Evil. Более того, она способна производить на игрока еще более гнетущее впечатление, чем культовый сериал, хотя позиционирует себя Planet Laika не как хоррор, а как самую настоящую научную фантастику, причем заметно это даже стилистически. Эффекты с использованием кислотных цветов заставляют вспомнить мультипликацию тех времен, когда человечество еще мечтало в течение каких-то десятилетий покорить космос, в роликах можно видеть обрывки советских газет тех же годов, главные герои – обычные исследователи, а не бравые десантники, и уж никаких межгалактических перелетов ждать точно не стоит. Все события происходят исключительно на Марсе, недружелюбной, пугающей красной планете, которая совсем не приветлива к чужакам и готова шутить с ними злые шутки, невольно заставляя вспомнить прозу Брэдбери. Не одной атмосферой славится Planet Laika – она увязывает оригинальность сюжета с игровой механикой. Дело в том, что нашему протагонисту не посчастливилось, и на новой



▲ Planet Laika (PS1): Холмы Марса.



◀ Londonian Gothic: Meikyu no Lolita (DS). Героиня возраста набоковской Лолиты и с внешностью и именем кэрролловской Алисы, одетая в сексуальное платье а-ля викторианская эпоха, отправляется на поиски отца. К сожалению, только примечательной стилистикой и дизайном эта экшн-RPG и запоминается.



▲ El Dorado Gate vol.1 (DC).



▶ Blood of Bahamut (DS): Фенрир.

планете его тело стало вместилищем для трех душ, каждая из которых так и норовит завладеть сознанием героя. Причем, кто именно будет доминировать в определенный момент времени, решать именно игроку: для этого необходимо пополнять соответствующую шкатулку, общаясь с обитателями марсианских труб, каждый из которых принадлежит к одному из трех необходимых типажей. Превращения эти необходимы для прохождения сюжета, ведь вместе с ментальностью меняются и физические особенности героя. Planet Laika достаточно непродолжительна, и хотелось бы по инерции счесть это недостатком, но, если вдуматься, лаконичность и некоторая недосказанность является для подобных произведений только плюсом.

DREAMCAST

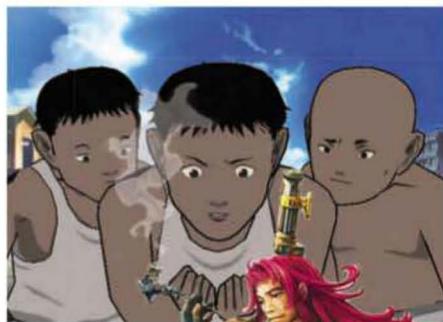
Игры, сюжет которых обрывается на самом интересном месте, вынуждая потребителя приобретать продолжения или DLC, – явление последнего времени. В обычной же схеме могут существовать сиквелы и приквелы, но никак не обрывки единой истории, продающиеся порознь, со значительными перерывами в выходе свежей части. Но необычный эксперимент на рубеже последних столетий решила предпринять Capcom, запустив долгосрочный проект El Dorado Gate, который должен был выходить, условно говоря, по сезонам. Всего El Dorado Gate насчитывает семь выпусков, которые непосредственно связаны между собой общей линейной историей, и при этом разбиты на короткие эпизоды.

Поскольку главных героев в игре двенадцать, каждый из мини-сценариев оказывается непродолжительным, и вместе это и в самом деле навевает ассоциации с просмотром телевизионного сериала. Учитывая, что цели, с которыми всех героев, разных по возрасту, происхождению и судьбе, намеренно собирает воедино ушлый незнакомец, долгое время остаются неясными (не считая намеков, что персонажи представляют собой эдакие составные частицы местного олицетворения Зла), интрига сохраняется на протяжении большей части цикла. Но ни это, ни приятная глазу графика теплых пастельных цветов, ни приглашение Ёситаки Амано в качестве дизайнера персонажей и монстров не смогли спасти El Dorado Gate от провала. Игра вышла слишком старомодной для нового времени, а никаких принципиальных новшеств привнести она не смогла, и это прозвучало для нее приговором.

ПРОТАГОНИСТУ НЕ ПОСЧАСТИЛОСЬ, И НА НОВОЙ ПЛАНЕТЕ ЕГО ТЕЛО СТАЛО ВМЕСТИЛИЩЕМ ДЛЯ ТРЕХ ДУШ, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ ТАК И НОРЛОВИТ ЗАВЛАДЕТЬ СОЗНАНИЕМ ГЕРОЯ.



▼ Tomato Adventure (GBA). Похожая на Mother история о детях, живущих в томатном королевстве. Боевая система построена на разнообразии атакующих предметов, для использования каждого из которых нужно сыграть в простенькую мини-игру.



▲ Blue Submarine No. 6: Saigetsu Fumahito (DC).



JAPAN-ONLY RPG



Возвращаясь к теме RPG, находящихся на стыке с адвентурами, стоит упомянуть Blue Submarine No. 6: Saigetsu Fumahito – Time and Tide – нечто вроде приквела к одноименному аниме. Впрочем, оценить игру вполне можно и не будучи его поклонником или даже не смотрев его вовсе. Достаточно лишь знания завязки: в неотдаленном будущем из-за поднятия уровня Мирового океана большая часть суши оказалась под водой, а миллионы людей погибли. В начале игры главный герой устраивается в качестве добывчика различных уцелевших ценностей с морского дна, причем работа эта опасна из-за хищных обитателей глубин. Структурно Blue Submarine делится на две части. В городе можно общаться с местным населением, получать премии за выполненную работу, апгрейдить подлодку, улучшая ее маневренность, и закупаться оружием вроде торпедных аппаратов. «Подводная» же часть состоит из поиска требуемой заказчику вещи и стычек с агрессивными рыбами и моллюсками. Несмотря на ряд мелких недостатков вроде не ахти какого управления, для своего времени игра получилась очень красивой и необычной: морской ландшафт все еще хранит память о своих прежних обитателях, вызывая грустно-тоскливые ассоциации, а населяющие их нынче экзотичные мутанты достаточно проворны и сообразительны, чтобы бой с ними не превращался в скучную рутину.

NINTENDO DS

Заслуживающие по тем или иным причинам внимания японские RPG, так и не изданные за пределами родины, на консолях последних поколений стали редкостью. Заметно возросла популярность жанра на Западе, уменьшилось само количество выходящих игр, и те из них, что не попали в США и Европу, как правило, относятся к разряду проходных безликостей. Blood of Bahamut от все той же Square беззлой не назовешь, однако она не смогла заслужить на родине ни

ЗАСЛУЖИВАЮЩИЕ ПО ТЕМ ИЛИ ИНЫМ ПРИЧИНАМ ВНИМАНИЯ ЯПОНСКИЕ RPG, ТАК И НЕ ИЗДАННЫЕ ЗА ПРЕДЕЛАМИ РОДИНЫ, НА КОНСОЛЯХ ПОСЛЕДНИХ ПОКОЛЕНИЙ СТАЛИ РЕДКОСТЬЮ.



Blood of Bahamut (DS).

признания критиков, ни любви потребителей. Такое отношение объяснимо: Blood of Bahamut непродолжительна, состоит фактически только из одних боев (которые ввиду уровня сложности придется перепроходить не по разу), а сюжет вышел примитивным и простодушным. С другой стороны, игра и не пытается казаться чем-то глобальным и глубокомысленным. И сюжетные сценки, и традиционные, но не особенно нужные здесь элементы вроде экипировки – всего лишь обрамление для основного замысла – попытки скрестить экшн-RPG с Shadow of the Colossus. От последней Blood of Bahamut взяла не только впечатляющие размеры противников, но и способ расправы с ними: поиск уязвимых точек и попытки понять, как лучше до них добраться (хотя карабкаться по гигантам здесь практически не требуется). Выглядят противники весьма впечатляюще, даром что большая часть их представляет собой саммолов из Final Fantasy, по крайней мере, имена и характерные внешние признаки у всех сохранены. И в принципе все бы ничего, но Blood of Bahamut уж очень ориентирована на кооперативное прохождение: там, где один товарищ мог бы защищать напарника от вездесущих мелких монстров, второй сумел бы сконцентрироваться на борьбе с основным неприятелем; необходимость же осуществлять все это в одиночку делает игру заметно сложнее и неудобнее.

Конечно, пройтись по всем-всем-всем достойным упоминания вещам не выйдет: для этого, если подходить со всей ответственностью, понадобился бы объем повести. Так, за бортом остались все тактические RPG, которые сами по себе заслуживают отдельного материала, а также многие качественные, достойные внимания проекты, которым просто не хватает какой-то своей изюминки. Впрочем, позволю себе понадеяться, что данный материал сможет все же пробудить интерес к теме, а значит, и к дальнейшему самостоятельному поиску. **СИ**



АПОКРИФ: RESIDENT EVIL VS SILENT HILL



НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД Я УЖЕ РАССКАЗЫВАЛ О ИСТОРИИ ДВУХ ГЛАВНЫХ ХОРРОР-СЕРИАЛОВ. СЕЙЧАС ЖЕ Я ХОЧУ ВЗГЛЯНУТЬ НА НИХ С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, РАССМОТРЕТЬ НЕ ТО, ЧЕМ БЫЛО ОБУСЛОВЛЕНО ИХ ПОЯВЛЕНИЕ НА СВЕТ, А ТО, КАК ОНИ ПРОГРЕССИРОВАЛИ СО ВРЕМЕНЕМ, ЧТО В НИХ МЕНЯЛОСЬ К ЛУЧШЕМУ, А ЧТО, НАОБОРОТ, ЛИШЬ ПОРТИЛОСЬ. ЭТО – ПЕРВЫЙ ИЗ СЕРИЙ СПЕЦМАТЕРИАЛОВ, В КОТОРЫХ Я ПРЕДЛОЖУ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ МОИ СУБЪЕКТИВНЫЕ РАЗМЫШЛЕНИЯ О СУДЬБЕ ИНТЕРЕСНЫХ МНЕ СЕРИАЛОВ. ПРОШУ ТАКЖЕ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА ТО, ЧТО КАЖДЫЙ ПОДОБНЫЙ МАТЕРИАЛ РАССЧИТАН НА ЛЮДЕЙ, УЖЕ ЗНАКОМЫХ С ПРЕДМЕТОМ ОБСУЖДЕНИЯ, И СОДЕРЖИТ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО СПОЙЛЕРОВ.

RESIDENT EVIL



▲ Добавленный в Director's Cut Arrange-режим перетасовывал все предметы в особняке, заставляя отказаться от накатанного маршрута и буквально открыть для себя игру заново.

Resident Evil – одна из тех игр, которые стали синонимичны с целым жанром, как Diablo или Doom. Но как «клоны GTA» со временем люди привыкли политкорректно называть «песочницами», схожие по механике с Resident Evil игры получили бирку «survival horror» – по фразе, которой RE1 встречала вернувшихся к ней игроков. Нынешнее состояние сериала, однако, приводит к тому, что многие геймеры уже не решаются применить к нему эти два заветных слова: дескать, хоррора уже недостаточно. Начиная с RE4, сериал больше склоняется к определению «action horror», к которому относят, например, Dead Space.

Но по порядку. Resident Evil, как и Alone in the Dark до нее, была адвентурой с нелепыми, кривыми элементами экшна (подумать только – изначально в ней даже автоприцела не было!). Разработчики сами были не в восторге от управления (даже после важного улучшения в Director's Cut), но решили ничего не менять в последующих частях, потому что «люди не хотят читать инструкцию каждый раз, как играют в новую часть сериала». И это стало одной из важнейших причин стагнации сериала.

Как бы то ни было, экшн-составляющая RE была ужасна. Тамошние герои были вовсе не слабаками, не обычными людьми, с которыми могли бы себя проассоциировать игроки (что для хорроров немаловажно) – они были тренированными спецназовцами. Управление, однако, превратило их в беспомощных инвалидов. Использование оружия ближнего боя приравнивалось к суициду, а врагов было столько, что на всех патронов не хватало. При этом в первой половине игры противники сами по себе не представляли совершенного никаких проблем: и зомби, и псы легко укладывались

пистолета, если героям удавалось держать нужную дистанцию. Таким образом, главной заботой игрока становился выбор маршрута по особняку Спенсера – такого, при котором удавалось бы избежать как можно большего числа конфронтаций с врагами и при этом собрать все необходимые предметы. И в том, насколько хорошо этот маршрут был продуман, и заключалась гениальность Resident Evil.

Можно даже сказать, что суть RE сводилась к бэктрекингу, к постоянному возвращению в уже посещенные ранее локации с новыми ключевыми предметами, позволяющими открыть ранее недоступные проходы и получить новые ключи к новым дверям. В большинстве комнат приходилось возвращаться повторно, но в случае, если игрок знал, что делать, число посещений обычно не превышало двух.

Адвентурность первой части Resident Evil заметна и по ее нелинейности – и геймплейной, и сюжетной. Практически в каждом последующем прохождении я замечал сценки, которых не видел ранее: то Крис оказывается отравлен, и Ребекке приходится его спасать, то этого не происходит; то Бэрри спасает Джил от растения-мутанта, то сам оказывается в плена у эксперимента номер 47. В зависимости от действий игрока разнились и концовки: любой из героев мог не пережить события той ночи, а особняк можно было и не взрывать.

Главное, что мне хотелось бы изменить в первой RE, – сюжет. Если бы он не повествовал о крутых спецназовцах и злой корпорации с биологическими экспериментами, а был бы чем-нибудь менее голливудским, то, быть может, сиквелы не осмелились бы настолько сводить сериал с рельса.

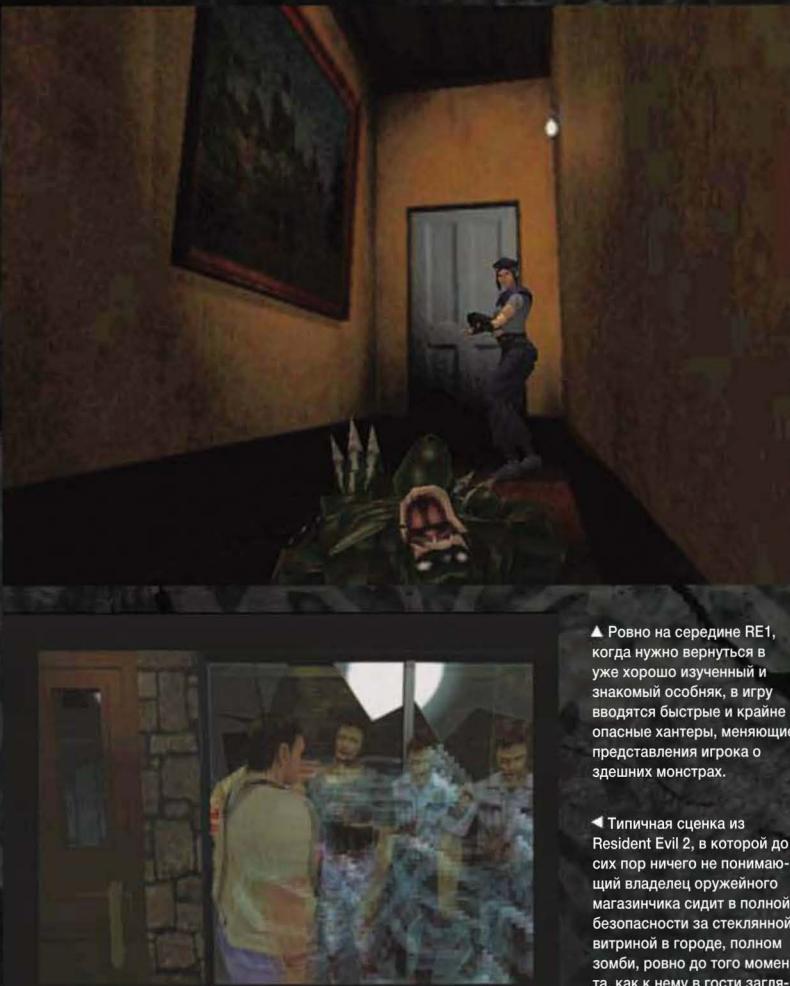
Вслед за инновациями Миками пришли имитации Ками. Завлекая игрока обещаниями города, заполненного живыми мертвецами, RE2 уже через 10 минут беготни по превращенному в один длинный коридор Ракун-сити бессовестно



◀ Лицо Криса на обложке оригинального издания RE словно сшито из двух не подходящих друг другу половинок. Обратите внимание и на его оружие – ствол от дробовика, а все остальное...

► Если проходить Resident Evil на скорость, придерживаясь оптимального маршрута, то общее время, затраченное на просмотр этих открывающихся дверей, составит четверть (!) от длительности всего прохождения.





▲ Ровно на середине RE1, когда нужно вернуться в уже хорошо изученный и знакомый особняк, в игру вводятся быстрые и крайне опасные хантеры, меняющие представления игрока о здешних монстрах.

◀ Типичная сцена из Resident Evil 2, в которой до сих пор ничего не понимающий владелец оружейного магазинчика сидит в полной безопасности за стеклянной витриной в городе, полном зомби, ровно до того момента, как к нему в гости заглядывает протагонист.

► Название «Resident Evil», по мнению Синдзи Миками, глупое и бессмысличное.

Напомню еще раз, что в случае с GameCube геймеры предали Nintendo, а вместе с ней – и Resident Evil. Римейк RE от Синдзи Миками – лучшая из классических частей сериала, но привыкшие видеть «рэзидентов» на PlayStation геймеры прошли мимо.

Сугиямы, основателя Flagship и автора сюжета второго «Резидента», говорит сам за себя: он практически полностью состоит из сценариев к токусацу-сериалам вроде Super Sentai. Удивительно, что так много геймеров отчего-то считают рассказанную в RE2 историю хорошей, когда на деле она ничем не лучше любого банального американского боевика.

На всякий случай оговорюсь: несмотря на всю эту критику (которую игра, несомненно, заслуживает), я RE2 очень люблю – и по ностальгическим соображениям (это была моя первая игра на PS one), и из-за атмосферы. Именно атмосфера обреченностии, созданная во многом благодаря отличному саундтреку и высокодетализированным пререндеренным декорациям – то, что RE2 удалось на отлично, что в ней не устарело и по сей день. Если бы не этот идиотский сюжет...

Как бы то ни было, сериал свернулся «не туда» уже тогда, когда разработка сиквела угодила в руки Хидеки Ками. Адвенчурные элементы оригинала были скопированы, но не развиты, зато зрелищность сделала заметный шаг вперед – Камия еще тогда говорил, что пытался угодить более широкой аудитории и сделать RE2 более похожей на голливудский блокбастер. Из трех частей, разработка которых началась после завершения второй, лишь нулевая отказалась идти по этой тропинке – но в итоге не ушла вообще никуда, став символом застоя и упадка сериала. Впрочем, это «нулевка» просто не повезло: задумывалась она еще до релиза первой части, а вышла лишь через три года после третьей, которая, в общем-то, куда лучше знаменует стагнацию в сериале. RE3 создавалась как «гайден», и это заметно – тут не только игровая механика вся та же, но и даже остоочертевший полисейский участок из RE2 скопирован. Очень странно, что именно ей был выдан порядковый номер, учитывая, что параллельно готовилась куда более заслуживающая цифры 3 в названии Code Veronica.

«Если я буду делать третью часть Resident Evil, то закончу сериал на ней. И если бы я делал вторую, то тоже бы поставил точку. Страх – это стимуляция, и когда люди к ней привыкают, становится уже не страшно», – говорил Синдзи Миками, и он был абсолютно прав. Поставив производство «Резидентов» на конвейер, Сарсом убила все то, чем

RESIDENT EVIL



запихивала его в очередной особняк, замаскированный под полицейский участок, но подчиняющийся все тем же правилам, что и безумное поместье Озвелла Спенсера.

Даже структура игры была сохранена один-в-один: герои покидали участок лишь для того, чтобы в близлежащей канализации отыскать недостающий четвертый ключ, используя по возвращении во все то же отделение RPD. После финального расставания с многострадальным зданием герои посещали ряд неприметных локаций и оказывались в итоге в лаборатории «Амбрелль», из которой они бежали уже под тиканье грозящей уничтожить все улики мегабомбы. Как под кальку.

Вариативность прохождения, которой славился оригинал, во второй части гротескно мутрировала в необходимость проходить игру дважды. От выбранного порядка сценариев Леона и Клэр менялись, хм, способы гибели журналиста Бена и шефа полиции и, кажется, порядок, в котором нужно было убивать боссов. Задумка сама по себе неплохая, но вот об здравый смысл она вытирала ноги даже почище, чем выплевывающий ключик фонтан в полицейском участке. Представьте себе: в одном и том же здании бегают герои, которым нет никакого резона разделяться. Они пересекаются всего лишь однажды, и каждый независимо друг от друга вынужден искать ключи и открывать двери. При этом за одним из них гонится Тиран в плаще, о существовании которого второй даже не подозревает. Впрочем, к сценарию RE2 можно выдвинуть миллиард претензий: в каждой сценке без исключения найдется что-то такое, от чего можно биться головой об стол. Голливудские штампы, пафос, повсеместное жертвование здравым смыслом в угоду пущей драматичности – в этом вся RE2.

Как ни смешно, но именно RE2 послужила поводом для создания Flagship – подразделения Сарсом, полностью посвященного сценарием. Впрочем, послужной список Нобури

запоминался оригинал. К счастью, сам создатель сериала вернулся к RE1 и обновил ее так искусно, что создателям остальных частей стоило бы сгореть от стыда.

А затем Миками, продолжая доказывать, что из всех пристальных к сериалу людей яйца есть только у него одного, взялся за RE4 и перелопатил ее настолько жестоко, что от старых «Резидентов» в ней осталось очень мало. Кардинально изменился геймдизайн: если раньше враги выполняли роль препятствий между головоломками, то в RE4 именно противостояние им стало основным наполнением игры, а адвентурная составляющая отошла на второй, если не третий, план – она не очень хорошо сочеталась с той динамикой, которую требовало новое творение Миками. В ранних частях игрок, убивающий всех противников, обычно оставался без средств к дальнейшему прохождению; в RE4 – наоборот, уничтожение всех препятствий на пути наполняло инвентарь добром. Всякий бэктректинг в RE4 был заранее продуман – куда бы ни попадал персонаж, по факту игрок сопровождал его по одной прямой напичканной событиями тропинке от начала до конца.

▼ *Code Veronica* следовало окрестить третьей номерной частью хотя бы из-за сюжета – ведь там он сделал самый большой скачок в истории сериала, связав воедино героев первых двух RE, воскресив и практически обессмертив харизматичного антагониста оригинала и закончившись на впечатляющем клиффхэнгере, обещая не менее впечатляющий сиквел. Увы, мечтам о достойном продолжении противостояния Вескера и Редфилда сбыто суждено не было.

И в сюжетном плане RE4, казалось бы, пошла по правильному пути: персонажи словно понимали, насколько смешны их роли, и намеренно накручивали градус напыщенности (особенно это заметно в finale, когда злодей прямым текстом высмеивает шаблоны американских и псевдоамериканских боевиков, к которым RE4 относится в полной мере). Миками подумывал о комедийных элементах еще со временем первой части: «Я изначально хотел сделать так, чтобы после трех недель игры Biohazard превращалась в комедию. От идеи пришлось отказаться, потому что на ее исполнение потребовалось бы бешеное количество времени. Мне лично кажется, что ужастики и комедии – жанры очень близкие». Жалко, что Capcom не решилась развивать эту идею, ограничившись лишь зашкаливающей китчевостью сценариев RE5 и Revelations.

RE4 многие обвиняют в том, что она, дескать, перестала быть хоррором. Ну, по меньшей мере, она не перестала пытаться им быть – по крайней мере, эпизодически. Можно сколько угодно спорить о том, насколько ей это удалось, но она позиционировала себя как хоррор и искренне пыталась вызвать у игрока мандраж – но новыми методами. В ранних выпусках survival-элемент обеспечивался дефицитом ресурсов, который в RE4 был ликвидирован. Благодаря измененной игровой механике герой перестал быть парализитиком и мог постоять за себя – и в ответ на это игра создавала такие ситуации, в которых даже весь из себя крутой Леон был вынужден чувствовать себя уязвимым. Это свелось на нет с добавлением партнера в Resident Evil 5. Вообще, в RE5 и Revelations было всего лишь по полтора более-менее толковых противника – таких, которые с одной атаки гарантированно убивали бы сразу же насмерть, без возможности воскрешения. И этого, конечно, совсем мало.

Сам Миками признавал, что в RE4 хоррор отошел на второй план, а во главу угла был поставлен геймплей. Несколь-

кичное для RE содержание записки, лежащей на видном месте.

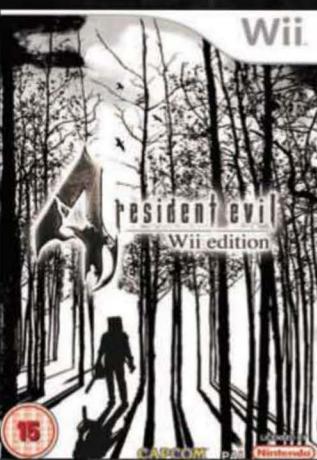
Of course, I must kill everyone who's involved in the construction of the bridge after it is done, so that no one will know about the existence of our mansion. But that is okay, as I have no problem executing such matters.



▲ Не надо быть экспертом по «Резидентам», чтобы заметить, что RE3 противоречит RE2. Немезис зрелицности ради вламывается в полицейский участок через окно, которое на момент прибытия туда героев второй части (на следующий день, то есть) целехонько. Да и двери все в RE3 заколочены досками, а в RE2 – уже нет.

► История, рассказанная в Resident Evil 0 – то еще позорище. Доктор Маркус, силой пиявок превращенный в молодого пафосного биссена, не внес ни малейшей лепты в развитие общей сюжетной линии сериала. «Нулевка» – абсолютно пустой и бесполезный приквел.





◀ Показательно хоррорная обложка Resident Evil 4.



▲ Первые 5-10 минут RE3 выполнены очень классно: Джилл оказывается окружена в подворотне толпой зомби и вынуждена бежать и прятаться. Увы, очень быстро ее арсенал становится достаточно обширным, чтобы не задумываясь, истреблять всех врагов на пути.

◀ При всей несерьезности сюжета RE4 через всю игру тяготеет мрачная линия, связанная с развитием паразитов в телах Леона и Эшли – лишь затем, чтобы в конце герои нашли специально для них выращенный из кустов рояль и без каких-либо последствий исцелились. Зачем она вообще нужна была?

том, что он вышел на PS2, которая с онлайном дружила куда хуже, чем нынешнее поколение консолей. Я в него не играл по понятным причинам, но меня крайне впечатляет уже то, что о нем известно – там использовалась классическая механика, инвентарь был ограничен, игрокам приходилось держаться вместе, чтобы выжить, а покусанные, ежели их своевременно не вылечить, превращались в зомби и нападали – управляемые игроками! – на своих бывших товарищей. Судя по отзывам игравших, Outbreak действительно смогла стоять самой игрой про выживание в полном зомби городе, которой обещали стать RE2 и RE3 – но не стали.

Но на переиздание Outbreak на нынешних консолях расчитывать не стоит уже хотя бы потому, что графика там опирается на пререндеренные задники, которые никто заново перерисовывать не будет (вспомните, насколько позорно ленивыми были HD-римейки RE4 и Code Veronica X). Но вот сделать новую часть, опирающуюся все на ту же топорную, древнюю но столь любимую фанатами классическую механику, и продавать в онлайне за те же \$15 – почему бы и нет? Но Capcom полагает, что фанаты такого не оценят, что они ценят высокобюджетность и зрелищность.

Tak Resident Evil, родившийся настоящей адвентурой, с годами выродился в Call of Duty от третьего лица – и это, су-



▲ Resident Evil 0 – одна из последних игр, использовавших пререндеренные декорации, благодаря чему ее и по сей день можно называть невероятно красивой.



▼ Слоны-зомби из Resident Evil: Outbreak File #2.

▲ Регенераторы, появляющиеся ближе к концу RE4.

ко был оправдан такой ход? По-моему, чуть больше, чем полностью. Построенные из «копиасты» хорроры неспособны пугать, а без смелого геймдизайнера Capcom ни за что не решилась бы сделать шаг вперед. Старые «Резиденты» без визионера, способного вдохнуть в них новую жизнь, были в любом случае обречены. И лишь закономерно, что после ухода Миками RE5 стал банальной калькой с его самой успешной работы, к которой был прикручен набирающий популярность кооп.

Сейчас же Масатика Кавата, заведующий сериалом с тех пор, как Миками покинул Capcom, не стесняется прямо заявлять, что RE5 – самый успешный выпуск цикла, и поэтому в дальнейшем развитие планируется именно в экшн-направлении, и что цель разработчиков – откусить свой кусочек от аудитории Call of Duty. A Call of Duty, на секундочку, – это полная противоположность адвентурной и нелинейной RE1. Кто виноват? Можно, конечно, винить господина Кавату, но он всего лишь смотрит на продажи. Адвентуры вымерли не просто так ведь – аудитория от них ушла. Для чисто survival horror-проектов, говорит господин Кавата, рынок слишком мал, чтобы оправдать капиталовложения. Впрочем, он также обмолвился, что успех Resident Evil: Revelations не прошел незамеченным, и что в будущем вполне возможно появление подобных «компромиссных» выпусков цикла. Но, как вы могли узнать из моего обзора, этот компромисс имеет настолько заметный перекос в экшн-сторону, что об его адвентурности можно и не вспоминать.

И вот Capcom выпускает Operation Raccoon City – кооперативный онлайновый шутер. И это не может не напомнить о том, что однажды уже был кооперативный Resident Evil. Он назывался Outbreak, и главная его проблема заключалась в

SILENT HILL



Такаёси Сато в одиночку создал все видеоролики к первой части Silent Hill.

Silent Hill, как и Resident Evil, – это западный дух хоррор, сделанный японскими разработчиками. Хоть команда умельцев из Konami в качестве источников вдохновения использовала совершенно иные произведения, нежели любители голливудчины из Capcom, на игровой механике это не очень-то отразилось: она во многом походила на «рэзидентовскую», только вот протагонист был не просто обычным человеком, так еще и при этом весьма неуклюжим.

При создании первой части сериала разработчики «использовали туман и тьму, чтобы создать ситуацию, когда вы не знаете, что там кроется. Страх чего-то абстрактного – оно там есть, но вы не знаете, что оно такое». Черт с ними, с техническими ограничениями системы – тут куда интереснее то, насколько хорошо вписывается в эту концепцию обилие опциональных деталей, лишенных объяснения. На призраков в школе радио реагирует как на врагов – но они не атакуют Гарри, растворяясь в воздухе. Кошка, стучащая в дверь шкафчика в школе, под конец игры сменяется запертным в холодильнике щупальцевым монстром, несущим мгновенную смерть недогадливому протагонисту. Даже сюжетные сценки оставляют героя – и нас вместе с ним – в растерянности, от чего атмосфера только выигрывает. Ударившись в мистику, Silent Hill заметно превзошел своего незамысловатого предтечу в плане хоррорности.

В SH1 было и множество недостатков, более чем простиительных для PS1-игры, но не исправленных вплоть до самых последних выпусков цикла. Город (название которого передавалось как «Тихий холм») представлял собой идеальную плоскость с понятными в ряд идентичными домами. Исследование локаций портилось тем, что половина дверей оказывались заклинившими, о чем можно было узнать, лишь подергав за ручку, а визуально «неработающие» двери никак не выделялись. Альтернативный мир, переходы в который были в SH1 реализованы без двух минут гениально, работал по тем же правилам, что и обычный – география помещений оставалась прежней, и их приходилось заново оббегать, долбясь головой о сломанные двери. И, что хуже всего, игра заставля-

ла сражаться с монстрами: как только герой попадал внутрь зданий, возможности избежать драки уже не было. Это, без сомнения, работало на атмосферу, но довольно быстро приводило к проблемам, слабо коррелировало с упором на психологическую составляющую хоррор-аспекта SH и в целом было не очень-то удобно. С этой проблемой можно было справиться, сделав столкновения с монстрами более редкими и запоминающимися, самих врагов – более разнообразными и непредсказуемыми, а бои – более сложными, но при этом преимущественно опциональными. Вместо этого сериал на протяжении десяти лет продолжал копировать ущербную систему SH1 (а фанаты на критику огрызались – мол, не это же главное!).

Занятно, что первые две части SH (как минимум) вообще не пытались создать характерный для RE1 дефицит аптечек и амуниции – наоборот, во время исследования города карманы героев забивались десятками аптечек и сотнями патронов. Это, само собой, плохо соотносилось с хоррорностью: выходило так, что патронов на врагов хватало в лихвой, а в случае, если даже возникало желание пойти в рукопашную, опасность компенсировалась царским запасом «лечилок». Выходило так, что умереть герой мог по недосмотру или от чрезмерной жадности игрока, да и только.

Совсем ничего необычного.



Саундтрек SH1 не очень-то слухабелен, скорее наоборот – но его какофоничность делает игру в разы страшнее.



▲ Это монстр, созданный на основе колбасящегося под музыку чувака с руками в карманах. Он умеет блевать в героя, а если его побить, он начинает жалобно ползать по земле. По-моему, это не страшно, а скорее смешно.





В сюжетном плане SH1 – это игра в догонялки. Алекса бежит от своей матери и от Гарри, погружая сперва школу, затем госпиталь, а в финале уже весь город в альтернативную реальность – в ее видение мира. Эскалация безумия достигает своего пика в кульминации игры, когда сотканная Алексой ткань реальности начинает рушиться, и финальная локация, озаглавленная «Нигде», являет собой сборную солянку из невест как соединенных между собой комнат, ведущих к спальне самой Алексы, знаменующей непосредственную близость развязки. А в самой развязке решающую роль играет уже дотошность и любопытство игрока: хватило ли у него догадливости и усердия закончить два сайдквеста? Судьбы двух персонажей, решавшиеся крайне неочевидными действиями, определяли концовку Silent Hill в гораздо большей степени, нежели спасение напарников в Resident Evil.

Как и в случае с RE2, у меня есть личная привязанность к первому «Сайлент Хиллу»: он озабоченовал собой первый и единственный раз, когда я почувствовал, что такое «психологический хоррор». Пройдя игру в далеком 99-м, я мало что понял в сюжете и предпочел тогда более прямолинейных «Резидентов». Чуть позже, однако, когда я добрался-таки до Интернета, разведдал, как получить хорошую концовку, и осознал-таки, что все те кошмары, через которые проходил герой, были созданы личными переживаниями Алексы, я был впечатлен не на шутку. К слову, мое пристрастие к похожим на Алексу персонажам впоследствии вылилось в увлечение The Ring, о которой я ранее подробно рассказывал в рубрике «Кросс-формат». И, будучи большим поклонником SH1 как

▲ Гай Сихи: «Ты заперт в шкафу и стреляешь по монстру, находящемуся снаружи? Это самая глупая вещь, которую только можно было сделать!»

▼ На мой взгляд, сериал начал умирать тогда, когда с легкой руки сценариста уходы Сайлент Хилла покинули его пределы, манифестируясь в безымянном городке.



▲ Такаэси Сато считает, что Мария невозможно любить, потому что она слишком идеальна. А я всю игру боролся с желанием ее пристрелить.

истории Алексы, вторую часть я принял в штыки. Меня возмутило, что SH2 перекроила все на свой лад, сделав вид, будто ничего произошедшего в оригинале и не было, что порождаемые городом монстры глубоко субъективны для его посетителей, и кто-то может их и не увидеть. Сейчас я, конечно, признаю, что был неправ – путь SH2 куда лучше и перспективнее, чем создание прямых сиквелов и приквелов к SH1.

Silent Hill 2 я, впрочем, все равно не люблю. Ни капли. В ней жалкие, смехотворные монстры, от которых легко уйти пешком и которые не сопротивляются методичному избиению их палкой. В ней серые, скучные декорации и самый убогий альтернативный мир во всем сериале (отель лишь возвращает себе истинный облик, поэтому его и считать не стоит – остается лишь по-дураски задрапированная больница). В ней жутко неудобная камера и криворукий герой. В ней замечательный саундтрек, который с удовольствием можно слушать на досуге – но в самой игре практически нет таких мелодий, от которых бегали бы мурашки по коже, как в SH1.

Говоря о второй части, стоит вспомнить и сценарий Born from a Wish, который, вообще-то, плюет на весь смысл SH2. Подумайте: SH2 была посвящена переживаниям Джеймса, и Мария там фигурировала исключительно как инструмент, использующийся Сайлент Хиллом, чтобы заставить господина Сандерленда взглянуть в глаза правде. На протяжении всех сценок в игре она умирает и воскрешается для Джеймса, говорит только с ним и только о нем. Она – не персонаж, не личность, она – гротескный гомункул, созданный чарами Сайлент Хилла из воспоминаний и желаний протагониста. Сценарий, в котором Мария существует вне сферы интересов ее невольного создателя и общается с каким-то еще порождением Сайлент Хилла, осведомленным при этом о Джеймсе, только портит канон.

Впрочем, мое недовольство SH2 не мешает мне признавать ее сильные стороны – в первую очередь фабулу. SH1 погружала героя в мир чужих кошмаров, положив тем самым начало психологическому хоррору в видеоиграх; SH2 пошла чуть дальше и сделала главным виновником происходящего протагониста, выстроив сюжет вокруг его проблем и фобий. Обе части, впрочем, сделали очень важное: они отринули существовавшее ранее представление о том, как нужно делать подобные игры. Как SH1, которую многие обвиняли в копировании RE, отдалась от прародителя «сурвайвл хор-



поров» более чем заметно, так и SH2 не стала повторять SH1, избрав собственный путь.

Иdea по этой тропинке размышлений, я прихожу к не очень приятному выводу: третью часть вообще не стоило делать. Нет, мне она, конечно, нравится, там сногсшибательная графика, замечательные визуальные эффекты и эпизодически классные монстры, она – настоящая конфетка с точки зрения дизайна. Сюжет и геймплей, однако, топчутся на месте. Пожалуй, именно на третьей части сериал споткнулся, оказался в растерянности, неуверенный, что делать дальше. SH2 была отдельной историей, строилась на субъективизме, игнорировала оригинал; SH3 – прямой сиквел, который заимствует достаточно из обеих предшествующих ему частей и при этом сам в итоге не определяется, на каком из двух стульев сидит. SH3, повествование которой вращается вокруг герояни (и реплика «They look like monsters to you?» довольно толсто намекает на то, что монстрами враги видятся лишь ей по каким-то причинам), ухитряется при этом ничего толком о Хезер не рассказать. Сюжет буквует: ну, культ, ну, Алекса, все это было и раньше; убийство «Бога» в финале игры не ведет толком ни к чему. Игра не только не дает ответов, но и не задает нужных

вопросов, за исключением одного – «зачем?». История Алексы была закончена в первой части, и ворошить ее не было ни малейшего резона – тем более что автор этой истории (и режиссер SH1) Кейитиро Тояма ушел из Konami. Более того – ворошение это впоследствии подаст западным разработчикам из Climax препоганейшую мысль о том, что клепать игры, связанные с SH1 напрямую, – это хорошо и правильно.

Остался недоволен сюжетом SH3 и Такаёси Сато, тот самый, который придумал добрую половину SH2. О третьей части он отзыается нелестно: «Мне нравится глубокий, интроспективный, психологический хоррор. Мне нравятся истории, где злодеи на самом деле не злые вовсе – они просто имеют свои цели и преследуют их. В Silent Hill 3 не ощущалось какой-то глубокой подоплеки. По мне, так SH3 – обычный хоррор, уже не психологический». И он прав. В Silent Hill 3 все черно-белое: Клаудия – зло, Хезер – добро, хоть и с кулаками. В конце добро побеждает зло, и все счастливы. Разве же это «Сайлент Хилл»?

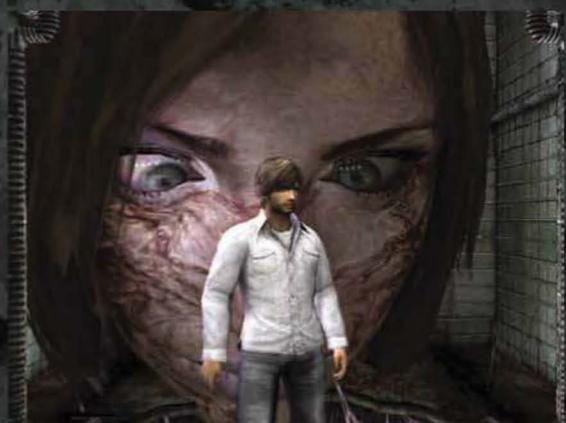
Давайте зададимся этим вопросом и в отношении геймплейных элементов SH3. Надевать бронежилет, прикручивать глушитель на пистолет и отвлекать врагов вяленым мясом – это хоррор? Делать героянку вроде как уязвимой и неумелой школьницей и давать ей в руки автомат и катану, превращая ее в ходячую машину убийства, – кто это придумал и зачем? Не говоря уже о зашаливающей линейности. Никакого исследования города, никакой толком адвентурности, ничего – только вперед. Да и собственно по Сайлент Хиллу-то игра побегать толком не давала.

Затем последовала «Комната 302», в которой разработчики попытались повторить схему из SH1, погружая безликого героя в мир злодея-с-тяжелым-детством. А чтобы притянуть изначально самостоятельную «Комнату» к канону «Сайлент Хилла», они вспомнили, что во второй части упоминался несчастный маньяк, которого «красный дьявол» заставил детишек убить – и живенько устроили реткон, переписали его историю, приправили упоминаниями культа и тамошних ритуалов – и вуаля, настоящая номерная часть, которую многие даже считают достойной. Ценности для истории Сайлент Хилла в ней, однако, не было никакой.

В плане геймплея SH4 сделала пару шагов в верном направлении, заметно ограничив число патронов и вынудив героя вступать в ближний бой. Было и ломающееся оружие, но зачем использовать его при наличии бесконечно прочных аналогов? Игровой процесс строился вокруг возможности протагониста вынырнуть из уровня (да, никакого тут мира, никакой толком адвентурности – строгое деление на этапы) в свою уютную комнату, чтобы произвести махинации с ключевыми предметами, опустошить инвентарь (который здесь внезапно стал не бесконечным) и укутаться в теплый клетчатый плед. Эти путешествия напрочь рушили атмосферу и приводили разве что к унынию из-за частых загрузок.

«Совершенно естественно, что при изменении состава рабочей команды меняется и атмосфера самой игры. Это и

▼ Самый запоминающийся момент в The Room. Разработчикам следовало почаще задаваться вопросом – «если игрок заходит в комнату и у него после этого не отваливается челюсть, то зачем эта комната вообще нужна?».



Вторая и четвертая части вынуждают убивать монстров уже хотя бы для того, чтобы глупые женщины, которых надо спасать, не пошли с ними обниматься.



▼ Скажите, кто в своем уме, узнав, что вокруг монстры, пойдет в метро?





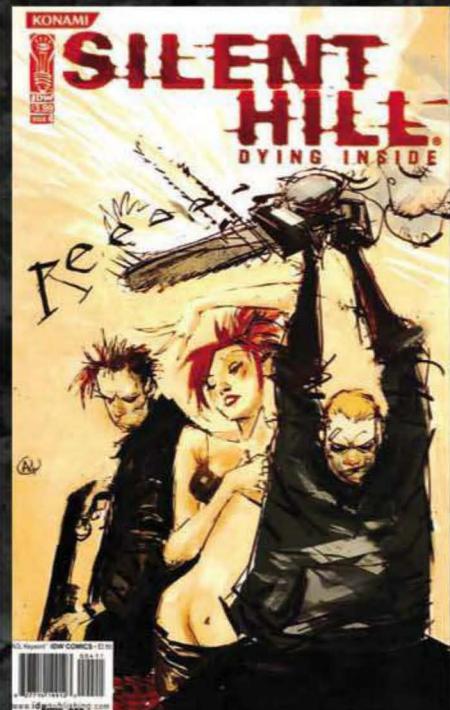
произошло с Silent Hill 3 и 4», – комментирует Такаёси Сато. И правда ведь, никакой единой и неделимой Team Silent не существовало. Единственный, кто принимал значительное участие в создании всех четырех номерных частей, – Акира Ямаока, и именно он до всяких там гайдзинов запорол сериал, усевшись в кресло продюсера, которое для него явно не было предназначено. Именно при нем сериал скатился в самоповторы, высасывание сюжета из пальца и, наконец, в богомерзкий torture porn.

Это я так называю спродюсированную Ямаокой Homecoming, которую не менее емко можно охарактеризовать эпитетом «американская». Боевой герой, боевая подруга героя, боевой негр-товарищ, злобный-злобный культ и много-много потрошения и показушной расчлененки, как в популярных в Америке фильмах-слэшерах. Homecoming столь же безыдеен, как и Origins (о котором чуть ниже), но при этом делает заметный упор на экшне, даром что в нем появилась

▲ The Room и Origins похоронили саму идею альтернативной реальности: они позволили ее беспрепятственно покидать.

► Пользуясь случаем, хочу выразить мое глубочайшее презрение всем, кто связан с выпуском этих богомерзких комиксов. Они, кстати, начали выходить, еще когда сериал был полностью в руках японцев.

▼ Психологический профайлинг в Shattered Memories – гениальная находка.



какая-никакая система боев с уворотами и контратаками. Только вот же незадача: господам американцам (к которым можно причислить и Кристофа Гана, тесно сотрудничавшего с Ямаокой), очевидно, забыли сообщить, что Сайлент Хилл – он, в общем-то, немножко не про потрошение проволочки и не про сверление половых органов. Он чуточку о другом. Самую малость.

Последнюю крышку в гроб Акиры Ямаоки как продюсера Silent Hill забило его интервью с Konami Gamers' Day 08, в котором он заявил, что главным отличием Homecoming от предыдущих частей сериала является то, что там впервые действие начинается не в Сайлент Хилле, а в другом городе. При том, что и в SH3, и в SH4, над которыми он работал ровно в той же должности, действие начинается и довольно-таки долгое время продолжается в других городах. Такое феноменальное незнание сериала, судьба которого была доверена ему, не могло не сыграть свою роль.

Без Ямаоки тем временем свой «Сайлент Хилл» клепали британцы, которые были полностью лишены какой-то поддержки с Востока и, судя по всему, очень боялись сделать что-то не так. И пошли они по самому простому пути – стали паразитировать. К первой части был сиквел? Сделаем приквел! Во второй части всем запомнился палач? Сделаем свое-го мясника! В третьей повторялись локации из предыдущих? Нам тоже не слабо! И вот так – вся игра, там все словно для галочки. И Алекса, и травма детства у героя, и медсестры, и альтернативный мир, и Самаэль – тут словно для галочки есть все, чтобы угодить фанатам, но в итоге-то ценности у всего этого ноль. Разработчики накидали в один котел успешные элементы предыдущих частей, но не добавили ничего своего, сформировав при этом жалкую, беспомощную пустышку, поро-чащую славное имя первой части Silent Hill и ее персонажей. Origins – это дно бездны, куда скатился сериал, это самый на-глядный пример того, что получается, когда создатели лише-ны творческого видения.

Когда я узнал, что Shattered Memories, переосмысление первой части, создается теми же людьми, что так бездарно запороли приквел, я приготовился было хоронить сериал – а оказалось, что наоборот, именно британцы из Climax после стопроцентно безыскусной Origins смогли создать самую смелую и оригинальную часть сериала (если вы настаиваете, согласен на поправку: со времен SH2).

Дело вот в чем. SH2 определила правильный, на мой взгляд, вектор развития сериала: постановив, что Сайлент Хилл – это своеобразное чистилище, в котором грешники



раз за разом переживают всяческие страшные события, разработчики создали толковый шаблон для использования в последующих частях. Главное, что им оставалось сделать, – отказаться от идеи единого канона для всех частей SH и создавать новую часть с чистого листа, как вторую. Но нет – SH3 подала плохой пример, и вслед за ней к сюжету оригинала начали, словно пиявки, присасываться остальные: The Room с притянутым за уши маньяком; Origins с противоречавшей SH1 приквелльной ахинеей; Homecoming, который куда больше походил на фильм Кристоффера Гана, однако имел-таки наглость в одном из документов упомянуть Дугласа из SH3.

И только Shattered Memories разбила порочный круг. Она сразу заявила о своей неканоничности, и в этой своей смелости пошла дальше, чем можно было ожидать. Она отказалась от боев, сведя геймплей к исследованию локаций и беготне от бессмертных врагов. Она отказалась от сверхъестественного вообще и стала, пожалуй, самой психологической из всех частей. SM – первый после SH2 выпуск сериала (но не последний – за ней последовала Downpour), в котором повествование строится вокруг героя.

Downpour также вслед за SM отказалась от привязки к канону. И если считать SM переосмыслением первой части,

круче и пафоснее, и переквалифицировался теперь (уже безвозвратно) в претенденты на трон Call of Duty. В то же время Silent Hill, начавший примерно с того же (в оригинальном SH было даже меньше вариативности, нежели в RE), отказался от значительной части своей адвентурной составляющей уже к третьему выпуску, после чего в неуверенности запутал, но в итоге в последних двух частях уверенно вернулся к истокам жанра, словно впитав в себя тот дух приключения, которого лишился цикл RE. Хочется надеяться, что это возвращение – окончательное, и что дальнейшие части будут настолько же оригинальными, как Shattered Memories и Downpour.

Почему я делаю такой акцент на адвентурности? Потому что именно адвентуры – нелинейные, не помогающие советом, позволяющие ошибаться, сворачивать не туда, заставляющие исследовать игровой мир, находить какие-то совершенно безумные предметы и применять их для решения страннейших головоломок – как нельзя лучше подходят для создания необходимой хоррорам атмосферы. Прямолинейные экшны не могут дать того ощущения растерянности и непонимания, которое обеспечивают более «приключенческие» игры, а предсказуемость – худший враг хоррорности. И поэтому я очень рад, что цикл Silent Hill пошел по этому пути.



Вот какой Silent Hill сделал японское подразделение Konami.

то Downpour в этом плане является более чем достойным наследником SH2 – и не только в сюжете. Благодаря последним двум частям сериал вернулся к своим адвентурным истокам, практически полностью отбросив экшн-рудимент и таким образом даже превзойдя оригинальные выпуски. Это не оптимальный вариант: все-таки, хоррор-аспект во многом базируется на успешной экшн-составляющей, и над этим разработчикам грядущих частей предстоит как следует поразмыслить. Однако важнее всего здесь приоритеты. Последние две части сериала – адвентуры, в которых герой перед лицом опасности слаб и часто вынужден спасаться бегством. И это – самое правильное решение, которое только можно было принять.

Впрочем, многие фанаты не согласны – они, помимо прочего, жалуются на отсутствие толковых боссов в SM и Downpour. Подумайте только, зачем в игре, представляющейся «психологическим хоррором», битвы с боссами, основывающиеся на примитивнейшей механике «shoot it until it dies»? Какое отношение само понятие «босс» имеет к психологии, к символизму, ко всему тому, что позволяет фанатам сериала по-элитистски задирать нос к потолку?

Silent Hill – это сериал, на котором фэндом висит мертвым грузом, мешая двигаться и дальше в верном направлении. Как в свое время публика воротила носы от ранних частей SH, упрекая их в нелепом и неудачном копировании «Резидент-тov», так же и сейчас идет отрицание достоинств «западных» частей перед лицом «восточных» – хотя новые выпуски в сюжете не хуже, а в геймплее лучше классических.

Впрочем, самое время подводить итог: сериал Resident Evil, родившийся как адвентура, с каждым новым эпизодом терял частичку «квестовости», становясь все зрелищнее,

▼ Downpour разработчики позиционировали именно как современную версию SH2, и этой цели им удалось достичь в полной мере – лично мне она понравилась заметно больше злоключений Джеймса Сандерленда. Тамошних монстров многие критикуют за чрезмерную человеколобность, но таковы были и создания из SH2.



SILENT HILL HD COLLECTION



спроектировать на себя. Само собой, отыгрыш такой роли был достаточно тяжелым трудом – и каково же было удивление Гая, когда он обнаружил, что в Making of Silent Hill 2 его лицо «замылено», удалено из кадра – очевидно, чтобы ему не достались лишние роялти. Более того, господа из Konami даже не сообщили ему о том, что такой фильм вообще планировался, равно как и не отдали должного Джереми Блаустину. Стоит ли говорить, что после такого свинского обращения Гай Сихи с горечью поминал руководство японской компании?

Но тут Konami взяла да анонсировала Silent Hill HD Collection, обратившись ко всем актерам SH2 и SH3 с просьбой подписать нужные бумаги – и это послужило хорошим поводом для обиженного бизнесмена напомнить японцам, что они должны ему денег за переиздания SH2 – он-то, дескать, давал им права на использование его внешности и голоса только в оригинальном PS2-релизе! На это Konami даже не стала отвечать – Гай Сихи разорвал им шаблон в клочья. Ведь он не имел дела с игровой индустрией ни до, ни после SH2, и, как следствие, не был в курсе, что здесь актеры роялти не получают никогда в принципе – это просто не принято. Закон, однако, был на его стороне: во время всей его работы над игрой он ни разу не подписывал никаких бумаг и, как следствие, от прав на свой облик и голос не отказывался.

Тут Konami, очевидно, запаниковала и решила перезаписать озвучку персонажей заново. Вопрос – зачем? Даже с новым голосом Джеймс Сандерленд все равно был срисован с Гая Сихи, и у того оставались все основания подавать в суд.

Решающее слово сказали фанаты. Стоило Konami выпустить ролик, демонстрирующий новую озвучку, как в Интернете поднялась волна всеиспепеляющей ненависти. Новые голоса вызвали резкое отторжение у фанатов, которые принялись искать виновного. Обвинения полетели налево и направо, и Гай Сихи решил, что те гроши, которые он получил бы от издательства, не стоят расстройства поклонников (да и его самого не прельщала перспектива перевыпуска SH2 без его же озвучки). Он связался с продюсерами из Konami и вместе со своими бывшими коллегами по SH2 торжественно подписал нужные бумаги.

PS2

PS3

В

торая и третья части сериала в HD Collection достаточно отличаются от оригиналов. В первую очередь – озвучкой. С ней связана занятнейшая история, начавшаяся еще во время создания SH2.

Как и в случае с Resident Evil, героев Silent Hill играли англоговорящие актеры, которых в Японии, само собой, днем с огнем не сышешь. Постановщикам во главе с Джереми Блаустином (единственным связующим звеном между носителями двух языков) приходилось выбирать не из профессионалов, а из дилетантов, явившихся на кастинг.

Вот и предприниматель Гай Сихи, чей актерский опыт ограничивался кружками в колледже, приехал в 2000-м году в Японию по своим делам – он незадолго до того развелся и навещал дочку, оставшуюся жить с мамой в Токио. Дочку заинтересовало прослушивание на роль Лоры; сопровождающий ее Гай, просиживавший штаны в гостях у Konami, случайно обратил внимание на сценарий Джеймса и решил тяжнуть стариной. Он выловил Блаустина и, к немалому удивлению последнего, напросился на прослушивание. Через несколько месяцев настал черед удивляться уже Гаю, когда ему позвонил Блаустин и сообщил, что он получил роль Джеймса Сандерленда – потому что, мол, разработчики представляли себе героя именно таким (и впоследствии герой «рисовался» уже непосредственно с него). Дочь Гая роль Лоры не получила, но участие отца в проекте яро одобрила.

Вжиться в роль обремененного тяжелым грузом вины героя Гаю удалось достаточно легко – ведь он сам не так давно пережил развод с женой, и многие проблемы Джеймса мог

▲ Справа – оригинал, слева – HD-римейк. Без тумана и с растягиванием картинки до широкосформатного экрана можно увидеть, как озеро (или, по крайней мере, то, что должно быть на месте озера – в оригинале там ровно такое же серое месиво) обрывается в никуда. Когда Масахиро Ито, арт-директору оригинала, показали этот скриншот, он лишь переспросил в недоумении – «Это и вправду выпущенная версия? Серьезно?»

▼ Дичайший провал ответственных за HD-римейк людей – это пересечение Джеймсом озера Толука. Как можно было не заметить, что здесь вода на воду-то не похожа?



ДАМЫ И ГОСПОДА, ДЖЕРЕМИ БЛАУСТИН!

Говоря о гениальности оригинальных японских разработчиков, все почему-то забывают, что огромнейший вклад в создание *Silent Hill 2* и *3* внес гайдзин – Джереми Блаустин, о котором я не так давно вспоминал в колонке о локализациях и еще вспомню в грядущем материале по *Metal Gear Solid*. Он был режиссером motion capture и озвучивания – то есть, пусть даже Хироюки Оваку и писал сценарий на японском, именно Блаустин определял то, как реплики героев будут звучать по-английски, и кто и как будет их произносить. Его имя не указано в титрах игры, и он сам не появляется в *Making of* – та-кова благодарность Konami.



С третьей же частью все оказалось не так радостно: по словам Гая Сихи, Konami не смогла связаться с госпожой Моррис, подарившей главной героине голос, внешность и даже имя. Что странно – ведь буквально несколько месяцев назад ее смог разыскать фанат, взявший у нее интервью (и не задавший отчего-то главного вопроса). Как бы то ни было, *SH3* осталась без оригинальной звуковой дорожки.

Забавно, что в *SH2* вновь встретились мои любимые актеры, Лора Бейли и Лиам О'Брайен, запомнившиеся мне прежде всего в качестве сопровождающих героя персонажей в *Nier*. Не так давно они вместе отметились в *Final Fantasy XIII-2* – там они играли героянью и антагониста соответственно. В *SH2* Лора Бейли играет Анжелу, и довольно неплохо, но Лиаму О'Брайену, обладателю самого пафосного голоса в мире (вдумайтесь – Война из *Darksiders*, Асурा из *Asura's Wrath*, Иллidan из *WoW: The Burning Crusade*), достался Эдди! Эдди! О'Брайен даже по габаритам не подходит на роль, черт возьми – невозможно поверить, что этот голос принадлежит толстяку! Его попытки звучать жалко, как того требует роль, выходят негодно – складывается впечатление, что говорит какой-нибудь надменный супермен, перебравший с алкоголем и с похмелья заново открывающий для себя, что «*Killing a person is no big deal*».

Дополняет череду только что услышанных в *FFXIII-2* актеров Трой Бейкер (Сноу), который в *SH2* озвучивает Джеймса (отчего в волле «Марияааа» слышится «Сераааа»). Он заметно пытается попадать в те же нотки, что были в оригинальной озвучке, но в итоге выходит все-таки не то. Голос у Бейкера с заметной хрипотцой, которой у Гая Сихи и в помине не было; в его исполнении Джеймс кажется не похожим на себя самого. Обе инкарнации пассии Джеймса играет Мэри Элизабет МакГлинн, любителям *Silent Hill* знакомая прежде всего как исполнительница песен ко всем частям, начиная с третьей. Ее голос, на мой взгляд, более-менее подходит «демонической» Марии, но для Мэри он слишком низок.

В *SH3* самое разительное изменение претерпел как раз голос Хезер; по мнению многих фанатов, он стал более взрослым. Лора Бейли здесь играет Клаудию (у Клаудии и Анжелы был один голос и в оригинале), и в этой роли она звучит куда более естественно. Юрий Ловенталь, голос всех типичных JRPG-героев, озвучивает Винсента, отчего тот теряет чуток своего безумного шарма. Впрочем, даже если бы новые актеры играли на пять с плюсом, для человека, который знает эти игры наизусть, любое, даже самое незначительное, отклонение от оригинала будет казаться фальшивью и резать слух.

Что до геймплея, то HD Collection я попробовал после *Downpour* (которую можно и нужно ругать за боевку) и обнаружил, что десять лет между этими играми – настоящая пропасть. После и без того неудобной *Downpour* *SH2* и *SH3*

▲ В HD-версии *Silent Hill 3* текстуры отчего-то не досчитались ржавчины.



кажутся бесконечно устаревшими «динозаврами», которым место в музее. Да, во многом – из-за навязываемых однотипных и неудобных столкновений с врагами.

Совершенно неожиданным оказалось наличие в HD Collection вороха технических проблем как со звуком, так и с изображением (для PS3-версии, говорят, в день релиза вышел патч, который ничего не починил; я пробовал версию для Xbox 360). Разрешение здесь стало выше, а туман – прозрачнее. В *Making of Silent Hill 2* нам показывали, как игра выглядела бы без тамошнего замечательного постпроцессинга – примерно это мы и видим в ее HD-версии. Граница прорисовки здесь видна очень четко, хотя, казалось бы, при создании HD-римейка ее следовало завуалировать с помощью эффектов куда более тщательно. А в *SH3* то, что ранее было затянуто туманом или скрыто спецэффектами, теперь видно – прощай, таинственность!

Когда я обозревал недавно выходившие HD-римейки, худший игрой подборки оказалась *Resident Evil 4*, попросту растянутая до 720p. *Silent Hill HD Collection* грозится сметь ее с этого незавидного пьедестала. С технической точки зрения обе вошедшие в «коллекцию» части смотрятся слабее, чем их вышедшие 10 лет назад PC-версии, новая озвучка, скорее всего, оттолкнет привычных к старым голосам фанатов, а новым игрокам не скрытые описания трофеев могут заспойлить очень многое.

И, наконец, в HD Collection не вошла четвертая часть. «Если вы – фанат *Silent Hill*, то ваша любимая – или вторая часть, или третья», – с уверенностью говорит продюсер Томм Хьюлетт. Дорогой Томм, среди фанатов MGS вряд ли найдется такой, кто предпочел бы *Peace Walker* всем остальным – но это ведь не помешало Konami включить ее в сборник, хотя работать над ней явно пришлось куда больше, чем над играми с PS2! Наверное, Konami попросту решила сэкономить на новой озвучке к мало ком любимой части. Как бы то ни было, поводом для радости HD Collection не стала. **СИ**

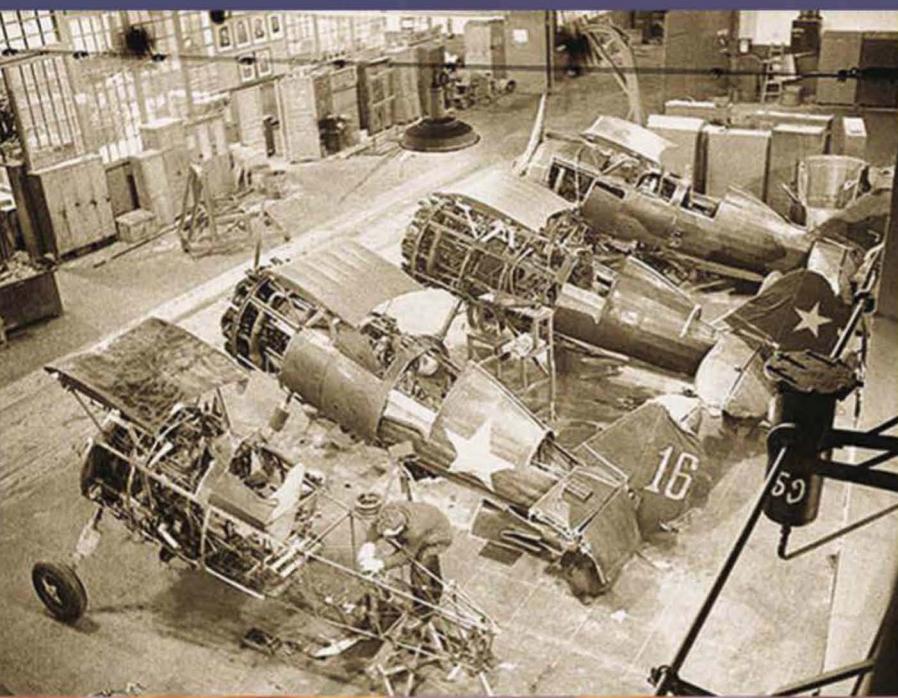


Самолёты победы



WARGAMING.NET

ВОЙНЫ XX ВЕКА – ВОЗМОЖНО ЛИ ПРЕДСТАВИТЬ ИХ БЕЗ АВИАЦИИ? НЕТ. С САМОГО НАЧАЛА СТОЛЕТИЯ В ШТАБАХ КРУПНЕЙШИХ ГОСУДАРСТВ ИЗУЧАЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ МАШИН ТЯЖЕЛЕЕ ВОЗДУХА И ДОИЗУЧАЛИСЬ ДО ТОГО, ЧТО УЖЕ В ПЕРВУЮ МИРОВУЮ САМОЛЕТЫ ПОДНИМАЛИСЬ В НЕБО ТЫСЯЧАМИ. А КО ВРЕМЕНИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ У КРУПНЕЙШИХ АВИАЦИОННЫХ ДЕРЖАВ, ВРОДЕ СОВЕТСКОГО СОЮЗА, США И ВЕЛИКОБРИТАНИИ, СЧЕТ ПОШЕЛ УЖЕ НА ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ.



 Зато многие другие модели, созданные в довоенные годы, поучаствовали в боях. Тут вам и ночной бомбардировщик-биплан У-2 (он же По-2), и истребитель И-16, и штурмовик Ил-2. Однако мало было придумать самолет, его надо было еще выпустить в достаточном количестве. И тут советская авиапромышленность явно обскакала немецкую. К сожалению, из-за нехватки соответствующих кадров, пришлось делать ставку на простоту производства. Но когда смотришь на цифры сделанных в СССР машин, просто поражаешься. Ил-2 – около 36 тысяч единиц, Пе-2 – около 11 тысяч, И-16 и Ла-5 – по 10 тысяч. А ведь это были не единственные модели, которые внесли свой немалый вклад в победу.

Правда, путь развития самолетостроения в СССР был трудным и тернистым. В годы Гражданской войны выпуск аэропланов практически не велся, а ряд известных авиаконструкторов (например, пионер серийного вертолетостроения Игорь Сикорский) выехали за рубеж. Многое пришлось начинать с нуля, но постепенно на первый план стали выходить новые изобретатели – Лавочкин, Микоян, Туполев, Яковлев и прочие. Не все из них, конечно, творили в идеальных условиях – часть побывала в так называемых «шарашках», привилегированных тюрьмах, где заключенным давались некоторые послабления в обмен на научные достижения. Но у всех болела душа за родную страну.



ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ

Любой, кто хоть краем уха слышал об истории советской авиации, не может не знать имени Валерия Чкалова. Герой Советского Союза, известный испытатель, любитель устанавливать рекорды и демонстрировать чудеса пилотажа – это все о нем. В *World of Warplanes* повторить подвиги Чкалова есть шансы у каждого. Ведь лишь умелое управление своим самолетом позволит в горячке боя выбрать угол атаки для расстрела беззащитной тушки оппонента. «Горка», «бочка», «мертвая петля» – эти и другие фигуры пилотажа можно выполнить в «воздушном» проекте от Wargaming.net уже сейчас. Впрочем, Чкалов был способен и на большее – например, на пролет под мостом Равенства (ныне – Троицкий) в Ленинграде. Опасно? Да. Хулиганство? Да. Реально повторить в *World of Warplanes*? И снова: «Да!» Правда, мост придется подыскать другой, бой над этой частью нынешнего Санкт-Петербурга в *World of Warplanes* пока не идут. Хотя, кто знает, как повернется дело – ведь разработчики обещают добавлять в игру после релиза все новые и новые карты. И, судя по *World of Tanks*, не верить им оснований нет.

 Уже тогда, к 30-м годам XX века, советская авиаконструкторская школа обеспечила воздушный флот достаточным разнообразием моделей. Наряду с немцами наши деды соревновались в завоевании многочисленных рекордов. А иногда создавали и оригинальные конструкции, например, авиаматку, как бомбардировщик ТБ-3 с двумя истребителями на крыльях, двумя под крыльями и одним под фюзеляжем. Правда, в боевых условиях эта идея (как и проект «летающего танка») применения не нашла, но смотрелось все очень красиво.





Да, пожалуй, пришло время рассказать о самолетах, на которых поднимались в воздух победители. Год назад мы рассказывали о танках, настало время поведать о тех, кто прикрывал их с воздуха. Ведь доблестные советские летчики тоже заслуживают теплых слов. Не щадя своих жизней, они защищали Москву, яростно отбивались от немецкого натиска в Сталинграде, расчищали небо над Курском, поддерживали своих при наступлении на запад и взятии Берлина.



Война для летчиков началась внезапно, но нельзя сказать, что к ней не готовились. Да, сотни и даже тысячи самолетов были потеряны в первые же дни на аэродромах, но и оставшихся хватило, чтобы немцы не чувствовали себя в воздухе совсем уж вольготно. Хотя упреки наземных войск были в чем-то справедливы – уцелевшие машины слишком редко появлялись в небе, частенько казалось, будто они совсем исчезли. С другой стороны, у страха глаза велики – и один-два немецких аэроплана, порой, принимались пехотинцами или артиллеристами за целую эскадрилью, а эскадрилья – за воздушный флот.



Впрочем, постепенно ситуация выправлялась. Да, наши асы не могут похвастаться таким количеством побед, как немецкие или даже финские (в первую очередь из-за различий в концепциях применения ВВС). Но это ничуть не уменьшает их вклада в Победу. Кожедуб, Покрышкин, Гулаев, Речкалов, Евстигнеев, Ворожейкин, Глинка – разве имеем мы право забыть эти фамилии? И разве можно вычеркнуть из истории самолеты, на которых они и их товарищи ходили в бой?



ТЫ ПОМНИШЬ, НА ЧЕМ НАЧИНАЛИ...



Первым в списке у нас пойдет «ишацок» – истребитель И-16, впервые поднявшийся с взлетно-посадочной полосы еще в декабре 1933 года (кстати, вел его тогда Валерий Чкалов, не нуждающийся в представлениях). У руководства страны были сомнения, стоит ли принимать на вооружение новую модель – слишком часто она срывалась в штопор. Но Чкалов доказал, что для опытных летчиков это не будет проблемой, да и остальные могли решить вопрос, пусть и не без труда. И все же самолет оставался сложным в управлении – вот только одна из цитат по этому поводу: «Малейших ошибок не прощает». Только другой альтернативы не было, ведь И-16 обладал отличными ТТХ для первой половины 30-х годов XX века. И его пустили в серию.



И-16 в World of Warplanes от Wargaming.net будет сразу в двух вариантах, на третьем и четвертом уровнях в модификациях Тип 5 и Тип 16.



И-16: СТАНЬ ГЕРОЕМ!

Думать, что И-16 беззащитен – было опасно в жизни и будет не менее опасно в World of Warplanes. Вот пример из реальной истории: только 24 июня летчики 163-го истребительного авиа полка на И-16 в воздушных боях сбили 21 врага, причем некоторые за день отличились по два-три раза. И пусть не все неприятели летали на новейших машинах, но это не повод умалять подвиги пилотов. Лучше попробуйте повторить их в игре – ведь в неприятельской команде будет не пять и даже не десять человек, есть, где разгуляться виртуалу. Благо, как показала практика, и один в поле воин. Да, в период альфа-теста это не так заметно, ведь к тестированию World of Warplanes допускают «лучших из лучших». Тех, кого подловить на простейших ошибках пилотирования, атаковать внезапно или в хвост крайне трудно. Но уже в закрытой бете шансы приблизиться к легендарным героям появятся у многих, а заодно каждый проверит сам, насколько реально сбить на «ишаке» хотя бы тройку «мессеров». Поверьте, при должных тренировках в новом творении Wargaming.net это вполне реально. Даже в ситуации, когда силы врага превосходят вас раза в полтора.



САМОЛЕТЫ ПОБЕДЫ



Начавшаяся в Европе мировая война заставила форсировать разработку новых моделей. Як-1 (aka И-26) стал первым в серии разработок КБ Яковлева. По массе этот истребитель был одним из самых легких в начале 40-х годов, что позволяло подняться на 5 километров примерно за 5 минут и успешно вести бой на высоте, для чего тогда хватало 20-мм пушки и двух пулеметов. Но главное, это два преимущества перед И-16. Во-первых, отличная устойчивость – в штопор машина сваливалась в разы реже. А во-вторых, простота пилотирования. Обучить молодых летчиков азам управления Як-1 не составляло труда, а ветераны Испании и Халхин-Гола и во все творили на нем чудеса. Неудивительно, что подавляющее большинство советских асов хотя бы раз опробовали первую модель Яковлева в бою..



Проверку боем И-16 прошел во время Гражданской войны в Испании, где долгое время ему не было равных, пока на стороне националистов не выступили великолепные Bf.109. Тут-то и стало ясно, что модели вероятного противника выигрывают у советского самолета практически во всех областях, кроме маневренности. Что, впрочем, не мешало нашим асам пользоваться последним фактором, сбивая «мессеры». В дальнейшем И-16 поучаствовал во многих конфликтах, а в начальный период боев на советско-германском фронте стал одной из «рабочих лошадок» истребительного парка. На нем служили такие асы, как Речкалов, Ворожейкин, Грицевец. Увы, модернизировать его не стали, отдав предпочтение изделиям других конструкторов, хотя простор для улучшений оставался. Последние творения Поликарпова заканчивали службу весной 1943 года, хотя в Испании они состояли на вооружении до начала 50-х.

▲ И снова World of Warplanes. И-16 заходит в хвост немцу.



Одним из таких конкурентов был ЛаГГ-3, произведенный числом «всего» в 6.5 тысяч единиц. Но каких – сделанных из дерева (с отдельными металлическими вкраплениями)! Точнее, из дельтадревесины – пластифицированной древесины высокой прочности. Правда, так поступали не от хорошей жизни – металла катастрофически не хватало, вот и приходилось конструкторам выкручиваться в поисках замены. Ну, а летчики со своим специфическим юмором расшифровали аббревиатуру как «Лакированный Гарантированный Гроб», что явно несправедливо – живучесть у ЛаГГ-3 была отменная. Да, скорости и маневренности ему не хватало, но виной здесь были не изобретатели, а производители. Машину предъявляла высочайшие требования к квалификации рабочих, а в случае несоблюдения производственного процесса ее ТТХ резко падали, что и вызвало критические отзывы в адрес ЛаГГ-3.



Як-1 считался скоростным, но МиГ-3, тоже появившийся в 1940-м, его переплюнул. 640 км/ч – в те времена это казалось недосягаемыми цифрами для винтовой авиации. Messerschmitt Bf.109 научился летать с такой скоростью лишь в конце 1942 года, когда под Сталинградом разворачивалось советское контрнаступление. Но панацеей от всех бед МиГ-3 не стал. Во-первых, не все удачноправлялись с задачей посадить его на аэродром из-за высоких скоростей (молодым пилотам не хватало часов налета на скоростных истребителях). А еще главное «во-вторых»: проектировали МиГ-3 для больших высот, а война с немцами велась ниже, где с маневренностью у самолета дела обстояли не ахти. В итоге конкуренты его вытеснили, заставив прекратить производство. А КБ Микояна – сконцентрироваться на других проектах, лишь после Второй мировой вновь заявив о себе в деле создания реактивной авиации.



СТАЛЬНЫЕ РУКИ-КРЫЛЬЯ

После 22 июня 1941 года самолетов потребовалось много (особенно с учетом огромных потерь), и в КБ Яковлева занялись решением проблемы. Планировавшийся в качестве двухместной учебной машины УТИ-26 осенью 1941 года срочно переделали в одноместный истребитель Як-7. Но прошлое от него никуда не делось – техника оказалась крайне простой в пилотировании и устойчивой (неудивительно, ведь на ней планировали обучать «молодняк»). А еще в конструкции сохранилась задняя кабина, в которой можно было перебрасывать небольшие грузы или спасать сбитого товарища от плена. Пилоты быстро привыкли к Як-7, потребовав только усилить вооружение, поэтому пулеметы скоро сменили на крупнокалиберные (пушка при этом никуда не делась). И с лета 1942 года новый самолет стал одним из любимчиков на фронте. И именно на Як-7 ас Иванов сбил немца, вывозившего из Сталинградского котла знамена 6-й армии Паулюса.



В следующем, 1942 году, ВВС приняли на вооружение Ла-5, очередной проект Лавочкина и К. В отличие от ЛагГ-3 машина была проще в управлении, быстрее и надежнее. По воспоминаниям летчиков, чтобы заставить Ла-5 сорваться в штопор, надо было совершить что-то уж совершенно невероятное. Плюс к тому, истребитель удалось быстро запустить в серию, так как на нем стоял двигатель воздушного, а не воздушного охлаждения. А таких движков на складах скопилась тьма-тьмущая, что помогло произвести около 10 тысяч единиц новой техники. И хотя вес модели был велик в сравнении с «Яковлевыми», новый мотор позволял развивать приличную скорость (в версии Ла-5ФН почти 650 км/ч). Кроме того, он оказался крепко сложенным и позволял ходить в лобовые атаки. Именно Ла-5 сыграл ключевую роль в завоевании господства в воздухе на Курской дуге, благо вооружение из двух пушек дало возможность успешно бороться не только с Bf.109, но и с новейшими Fw 190.



▼ В World of Warplanes
Ла-5 оккупировал шестой уровень в ветке советских истребителей. Весьма почетное место.

Под самый занавес 1942 года на фронте появился Як-9, развивавший идеи седьмого «Яковлева». Меньший вес, больший запас топлива, усиленное вооружение – вот лишь некоторые преимущества самолета перед предыдущей моделью. При этом он оставался скоростным, маневренным и простым в управлении. Последнее тоже оказалось немаловажно в условиях, когда времени на подготовку летчиков не было. Правда, машина уступала последним модификациям Bf.109 и Fw 190, но только до появления варианта Як-9Т. Установленная на нем 37-мм пушка позволяла буквально разрывать с одного выстрела врагов и даже бороться с танками. Впрочем, летчики пошли дальше в поисках своего «Я» и потребовали увеличить число орудий до двух. Но их пожелания не учили. Да, модификация К получила 45-мм пушку, но лишь одну и к тому же часто отказывавшую в бою. Зато простота конструкции позволила выпускать Як-9 в больших количествах – по разным данным их произвели от 15 до 17 тысяч единиц.



Не хуже были и Як-3, ставшие продолжателями дела Як-1. Правда, эти машины попали на фронт поздновато – летом 1944-го, когда в войне уже произошел перелом. Но все же и они поучаствовали в битвах, состоя на вооружении многих авиаполков. В том числе знаменитого «Нормандия-Неман», французские летчики которого сражались на советско-германском фронте, а потом увезли Яки домой. Пилоты отмечали отличные скоростные и маневренные качества самолета, но были у него и недостатки. В первую очередь – слабое по меркам конца войны вооружение. Одной пушки и двух синхронных крупнокалиберных пулеметов уже не всегда хватало для борьбы с новейшими немецкими модификациями «Мессершмиттов» и «Фокке-Вульфов». Во вторую – катастрофически малая дальность полета, около 650 километров. В условиях наступательных боевых действий, которые вела Красная армия в 1944-1945 годах, новые аэродромы строить не успевали, и летчики на Як-3 просто отставали от наземных войск.

◀ Ла-5 нацисты поначалу принимали за модификацию И-16 и смело шли лоб в лоб. Понимая свою ошибку, лишь когда было слишком поздно.



СБИТЬ АСА!

Само собой, сражаться в небесах нашим предкам приходилось не только с нацистскими летчиками-новобранцами, но и с настоящими асами. С такими, как Рейнхард Зейлер, суммарный счет которого к концу Второй мировой досрочно дошел до 109 побед. Но и на старуху нашлась проруха – в битве на Курской дуге Зейлера сбили, причем его противники летали на Ла-5ФН. Такая победа дорого будет стоить и после релиза World of Warplanes. Согласитесь, гораздо приятнее отправить на вынужденную встречу с землей матерого альфа-тестера, чем «настrelять» штук семь школьников, играющих по незамысловатому плану «сейчас быстренько долетим до той стороны карты, паля по пути во все, что движется». Да, кто-то будет целенаправленно ставить рекорды по количеству сбитых в одном бою, но рекорды – дело неоднозначное. Мало ли чем там рекордсмен в сражении занимался, может, просто добивал тех, у кого осталась всего пара процентов здоровья. В разы почетнее сделать и выложить реплей боя, наглядно продемонстрировав, что команда победила в World of Tanks, и эта же полезная функция ждет нас в World of Warplanes.



Схожие проблемы испытывали и другие советские истребители. Например, Ла-7, лишь чуть-чуть опередивший Як-3 по времени появления в войсках. Зато в остальном он был на высоте – отличная (680 км/ч) скорость, невероятная живучесть, мощное (до трех пушек) вооружение. Ла-7 явно опережал «Яковлевых» по сумме показателей – именно на нем летал в конце войны первый среди асов антигитлеровской коалиции Иван Кожедуб. Который даже сбил на этом самолете последнюю разработку «истинных арийцев» – реактивный истребитель Me.261! Кстати, авиаполкам, которым разрешалась «свободная охота» (излюбленное дело немцев), в первую очередь поставляли именно «Лавочкиных».



▼ P-39 в World of Warplanes в советской линейке самолетов, как мы думаем, будет премиумным (читай – платным). Как поставлявшийся по ленд-лизу.

ПОДАРКИ СОЮЗНИКОВ

Война – это не только бесконечные бои в воздухе, но и снабжение. И здесь на первое место выходил Ли-2, транспортник, сделанный по образцу американского Douglas DC-3 (с заменой мотора и части других элементов конструкции). Он выполнял рейсы по доставке грузов партизанам, выбрасывал парашютистов, был учебным самолетом, бомбил по ночам вражескую территорию, в общем, оказался практически универсальной машиной. Пришелец из Америки был неприхотлив – легко садился и взлетал с подобий аэродромов, подготовленных народными мстителями, редко ломался, не требовал высокой квалификации техников. То есть был почти идеален для условий боев на Восточном фронте. Да что там говорить, несколько DC-3 до сих пор состоят в штате авиакомпаний разных стран, а их военные модификации есть на вооружении ВВС даже таких стран, как Австралия и Израиль. Вот уж воистину «Вечный Дуглас»!



А ведь Airacobra похожа... на кобру, не так ли?



Ахтунг, ахтунг! В небе «летающий танк»!

Но Ли-2 стал не единственным «американцем», заслужившим горячую любовь советских летчиков. Мы просто не могли пройти мимо P-39 Airacobra – самолета, на котором поднимались в воздух и громили врага призванные асы Покрышкин, Гулаев, Речкалов. У «Аэрокобры» было много особенностей, выгодно отличавших ее от конкурирующих моделей. Тут и устойчивое шасси, позволявшее осуществлять взлет и посадку с меньшей степенью концентрации, и размещение двигателя сзади кабины. Последнее улучшало и обзор, и аэродинамические характеристики за счет идеальной формы носа. И не забудем о вооружении: 37-мм пушка, два крупнокалиберных и четыре обычных пулемета! Кто еще мог в 1942–1943 годах на Восточном фронте похвастаться таким набором? Неудивительно, что Покрышкин в свое время пенил авиаконструктору Яковлеву за недостаточную огневую мощь Яков. Уж прославленный-то летчик знал, что такое настоящая мощь залпа в секунду.

ЖМИ НА ГАШЕТКУ!

Освоить управление самолетом – ключевой момент в превращении в настоящего пилота. Не справился, и вот уже здороваяешься за ручку с другими неудачниками на том свете. Порой наши предки страдали именно из-за неудобного управления, как случилось с Александром Покрышкиным. Поначалу, летая на «Аэрокобрах», он (и его друзья-однополчане) крайне редко пользовались пушкой, так как кнопка выстрела была неудобно расположена. Зато когда все управление оружием замкнули на гашетку пулеметов, результаты резко пошли вверх. К счастью, World of Warplanes подобных проблем лишена. Во-первых, вы сами выбираете инструмент управления – клавиатуру с мышью, геймпад или джойстик. А во-вторых, никаких проблем после выбора не испытываете. Многие опытные пилоты, имеющие десятки часов налета в альфа-тесте, даже утверждают, что клавиатура в комплекте с мышью с задачей побеждать справляется лучше других контроллеров. Соглашаются с ними не все, но, думаю, и так ясно: управление в World of Warplanes позволит освоить игру и ребенку. Заодно и на покупке специально предназначенного для авиасимуляторов джойстика сэкономите.



Ил-2 в World of Warplanes займет 5-й и 6-й уровни, так что полетать на нем можно будет всласть.

Я СКАЗАЛ «ГОРБАТЫЙ»!

Самым массовым самолетом, воевавшим во Второй мировой, стал Ил-2 (хотя по некоторым данным первое место досталось все-таки По-2). А вместе с этим наш штурмовик оказался и самым массовым в истории авиации. В серию он пошел еще до войны и продолжал выходить на всем ее протяжении: долгих четыре года «летающий танк» (как его с любовью называли конструкторы) совершил беспокоящие налеты на немецкие войска. Даже нацисты признавали прекрасную защищенность машины, называя его «цементированным бомбардировщиком». Обычные зенитные пулеметы, шутя расправляющиеся с истребителями или транспортниками, пасовали перед Ил-2. И даже зенитные пушки не всегда спасали, часто самолет возвращался на аэродром с невредимым летчиком, получив несколько сотен попаданий в корпус! Увы, это не значило, что пилоты всегда выживали. Скорее, наоборот – из-за специфики применения в первые годы сражений машине приходилось постоянно висеть над прифронтовой полосой, где она страдала от плотного зенитного огня и налетов истребителей. Потому и смертность среди водивших Ил-2 была высока, и звание Героя Советского Союза давали всего за 10 успешных вылетов. Еще хуже обстояло дело со стрелками, появившимися на части самолетов – место для них не было бронировано с понятными последствиями.

Впрочем, где-то после Курской дуги стало полегче. Советская авиапромышленность развернулась во всю, школы массово выпускали пилотов, и «Ильюшины», раньше вылетавшие на штурмовку без истребительного прикрытия, теперь ходили под охраной. А уж заняться им было чем, например, атаками на вражеские колонны. И пусть подбить танк удавалось не всегда, но даже если Ил-2 мешал панцерваффе перемещать дивизии к линии фронта, это уже само по себе было победой. Если же штурмовику попадалась слабо бронированная техника или грузовые автомобили... Можете представить, сколько ненависти он вызывал в такой ситуации у гитлеровских солдат своими пушками, ракетами и бомбами. Особенно при практической невозможности повредить самолету обычным пехотным вооружением.



А днем бомбёжками занимался Пе-2. Созданный на основе истребителя в «шарашке» НКВД (и изредка выступавший по ночам в подобном качестве), этот был предназначен для пикирующего и горизонтального бомбометания. Но долгое время применялся лишь второй вариант, из-за сложности освоения атак в пике. Лишь с 1943 года летчики стали догонять своих коллег-противников из Люфтваффе по умению выполнять эту сложнейшую задачу. Впрочем, даже без опыта у них были шансы если не попасть в цель, то хотя бы отбиться от «мессеров» – вооружение и скорость позволяли (известен случай, когда экипаж Пе-2 вступил в бой с девятью истребителями врага и уничтожил три из них!). Правда, все порой портила схожесть с Ju.88: немало «Петляковых» пострадало от огня родной зенитной артиллерии. Но в целом машина вышла успешной, жаль, что в самом начале 1942-го ее главный конструктор разбился в авиакатастрофе. По иронии судьбы летя на собственном детище...

ПАДАЛИ, ПАДАЛИ, ПАДАЛИ,
ПАДАЛИ БОМБЫ...

Забыть про У-2, когда рассказываешь про ту войну, невозможно. Знаменитый биплан, показанный в фильме «Небесный тихоход», немало попортил крови немцам. И ведь ничего особенного в нем не было – машину выпускали еще за 12 лет до войны, причем в качестве учебной. Но в условиях поражений на У-2 было проще вывозить ценные кадры, внезапно оказавшиеся во вражеском тылу – самолет с легкостью садился даже на небольшой полянке, не говоря уже о грунтовых дорогах. Но чью же машину играла роль разведчика и бомбардировщика. Да, она не могла уйти от истребителей, но двигатель работал так тихо, что попробуй обнаружь. Бесшумно появляясь из ниоткуда, летчик обстреливал немцев, гревшихся у костерков, и так же бесшумно исчезал в ночи. А неприхотливость в обслуживании и простота производства позволили выпустить огромное количество такой техники – больше 30 тысяч единиц. Неудивительно, что ими было укомплектовано аж 70 авиаполков!



ВОЙНА – ДЕЛО МОЛОДЫХ?

Самое опасное во Второй мировой было – использовать технику не по назначению. Увы, именно так часто бывало с молодыми пилотами Ил-2. Как вспоминал Герой Советского Союза и маршал авиации Иван Пстыго, новобранцы «плохо умели летать в строю, бросать бомбы и стрелять». При этом рассчитывая на броню (которая толком не держала выстрелы из 20-мм орудий), юнцы часто гибли, ввязываясь в схватки с истребителями. Та же участь ждет и тех, кто попытается на Ил-2 лезть сражаться с «мессерами» или «лавочкинами» в World of Warplanes. Зарубите себе на носу: это – штурмовик, его задача – бомбить и расстреливать из пушек наземные цели, которые Wargaming.net расставит по картам. Лезть в «собачьи схватки», чтобы сложить голову на второй минуте боя, как минимум глупо. Ил-2 просто обязан дожить до момента, когда перед ним покажется наземная цель, а потом, меткими выстрелами и бомбометанием, уничтожить вражеские объекты. За господство в воздухе же пусть дерутся легкие и тяжелые истребители, иначе для чего они вообще нужны?

 Если Pe-2 отводилась роль фронтового бомбардировщика, то Ил-4 (доработанный ДБ-3) – дальнего. С тонной бомб он летал почти на 4 тысячи километров, что позволило летом 1941 года устроить мирно немецкой столице парочку неприятных сюрпризов, атаковав ряд объектов инфраструктуры (такие налеты впоследствии периодически повторялись). Увы, из-за неудачной ситуации на фронте авиацию дальнего действия часто отправляли на штурмовку колонн противника. Заканчивалось это печально – машина не была приспособлена для противостояния огню зениток с расстояния в несколько сот метров. Да и немецкие асы, завидев Ил-4 на малых высотах, собирали свой кровавый урожай. Полтора года дальнние бомбардировщики не могли восстановить свою численность после потерь лета 1941-го, и лишь к концу 1942-го ситуация наладилась. Примерно тогда же самолет окончательно перешел на выполнение задач, для которых был предназначен – бомбежек ключевых объектов в тылу врага. И делал это до самого конца войны.



ГЮЛЬЧАТАЙ, ОТКРОЙ ЛИЧИКО!

Представить себе Вторую мировую без воздушной разведки немыслимо – слишком часто она помогала вскрыть секретные планы противника. Так, именно благодаря летчикам-профессионалам 15 сентября 1943 года стало известно о массовом передвижении частей противника западнее и юго-западнее Тарту. Что позволило перенаправить удар Красной Армии и раньше запланированного взять Таллинн. Будет иметь определенное значение разведка и в World of Warplanes. Карты отличаются достаточно большими размерами (около 12 на 12 километров), и первоочередной задачей станет выяснить, куда противник направляет основные силы (особенно штурмовиков). А потом достойно встретить его на угрожаемом направлении. Само собой, лучшим выбором для столь сложной задачи станут истребители – ранние легкие машины либо тяжелые в специальной (ночной) комплектации. Именно у них наибольшие шансы обнаружить врага и успеть передать товарищам ценные сведения до своей гибели. Но окончательное решение, какие еще задачи возложат на самолеты-разведчики в World of Warplanes, пока не принято.

ЛУЧШИЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛЕТЧИКИ-ЯСЫ



Скоро 70 лет, как отгремели последние залпы войны, и как же хорошо, что нам не пришлось пройти через все ее ужасы, пережитые предками. Лучше подняться в виртуальное небо и сразиться с виртуальными летчиками. Благо в World of Warplanes уже идет глобальное альфа-тестирование, куда попали тысячи желающих, а скоро начнется закрытый бета-тест, куда пусть еще больше пилотов. Летающих, в том числе, и на самолетах Победы. [СИ](#)

ФАМИЛИЯ, ИМЯ ОТЧЕСТВО	АВИАЦИОННЫЙ ПОЛК	ПОБЕДЫ ЛИЧНЫЕ	ПОБЕДЫ В ГРУППЕ	САМОЛЁТ	ВЫЛЕТЫ / ВОЗДУШНЫЕ БОИ
КОЖЕДУБ Иван Никитович	240 иап, 176 гвиап	64	-	Ла-5, Ла-5ФН, Ла-7	330 / 120
ПОКРЫШКИН, Александр Иванович	55 иап, 16 гвиап	59	6	МиГ-3, Як-1, Р-39	650 / 156
ГУЛАЕВ Николай Дмитриевич	27 иап, 129 гвиап	57	4	Аэрокобра Як-1, Р-39	290 / 69
РЕЧКАЛОВ Григорий Андреевич	55 иап, 16 гвиап	56	5	И-153, И-16, Р-39	450 / 122
ЕВСТИГНЕЕВ Кирилл Алексеевич	240 иап, 178 гвиап	53	2	Ла-5Ф, Ла-5ФН	296 / >120



Street Fighter X Tekken

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PS 3, PS Vita, Windows

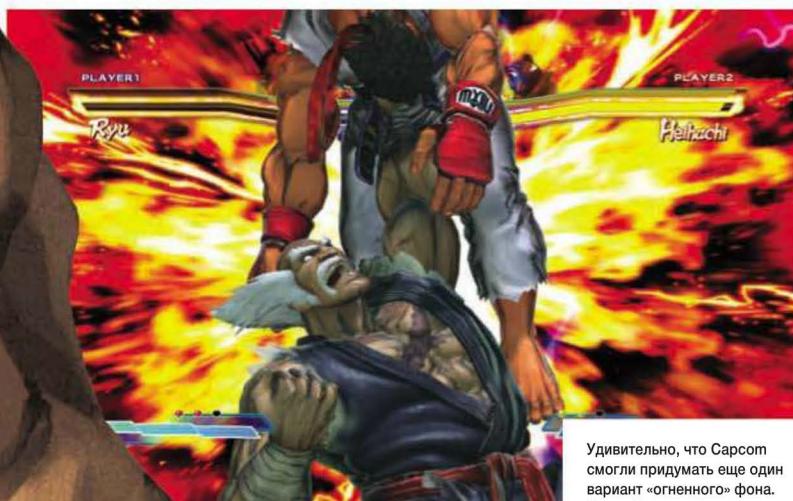
САПСОМ ПОЙМАЛИ ВОЛНУ – ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ, ЯПОНСКИЕ СТУДИИ, ОТВЕЧАЮЩИЕ ЗА СОЗДАНИЕ ФАЙТИНГОВ. НЕ СЕГОДНЯ-ЗАВТРА СОСТОИТСЯ АНОНС НОВОГО DARKSTALKERS, MARVEL VS. САПСОМ 3 – КАК БЫ МЫ ЕГО НИ РУГАЛИ – БЬЕТ РЕКОРДЫ ПРОДАЖ И ОЖИДАЕТ (ПО СЛУХАМ) ЕЩЕ ОДНУ РЕДАКЦИЮ, SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION VER. 2012 БУДЕТ ГЛАВНОЙ ТУРНИРНОЙ ДИСЦИПЛИНОЙ ЕЩЕ МНОГО ЛЕТ. Я НЕ СОМНЕВАЛСЯ В УСПЕХЕ STREET FIGHTER X TEKKEN, НО БЫЛО ЛЮБОПЫТНО, ЧЕМ ОН СТАНЕТ В ИТОГЕ – ОТКРОВЕНИЕМ, ВРОДЕ STREET FIGHTER IV, ИЛИ БЕЗДУМНЫМ И ОЗОРНЫМ ФАНСЕРВИСОМ, КАК ЭТО СЛУЧИЛОСЬ С MARVEL VS. САПСОМ 3. СЛАВА БОГУ, ПЕРВОЕ!

СУБТИТРЫ
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Vita, Windows Зарубежный издатель: Capcom Российский дистрибутор: «1С-СофтКлаб» Разработчик: Capcom
Мультиплер: vs, local/online Обозреваемая версия: Xbox 360, PlayStation 3 Страна происхождения: Япония



Сарсом включили в игру Маршала Ло, а не Фай Лона, из-за того, что первый «лучше запомнился игрокам как персонаж, «слизанный» с Брюса Ли».



Удивительно, что Сарсом смогли придумать еще один вариант «огненного» фона. Какая фантазия!

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

В Европе (и в России) вышло коллекционное издание Street Fighter x Tekken: с комиксом, кодом на скачивание дополнительных кристаллов и копилкой, которая выглядит как аркадный автомат. Стоит « коллекционка» всего на тысячу рублей больше, чем обычное издание (но лучше все-таки подождать – должна-то она стоить дороже всего на пятьсот рублей), выглядит очень приятно. Правда, лучше бы вложили саундтрек, как в японском специальном издании.



9.0

ОЦЕНКА



ЗА МУЛЬТИПЛЕР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



то уморительно смешно – наблюдать за успехами и неудачами Сарсом. Те люди, которые причисляют себя к так называемым сарсоманиям (count me in), наверняка в курсе последних событий, но для остальных придется пояснить. Дело в том, что Сарсом, простите за грубое высказывание, лажает по всем фронтам. Asura's Wrath? Никто не понял этой... игры. Resident Evil Operation Raccoon City? Все испугались надругательства над популярным сериалом. Доходит до того, что в трейлере Steel Battalion разработчики не могут даже правильно написать название компании – это в дополнение к теме опечаток на коробках Resident Evil: Revelations (неправильно написано название) и Asura's Wrath (неправильно написано слово). Пожалуй, единственное не замаранное, что осталось в руках японского издателя, это Street Fighter, Mega Man и Dead Rising. Первый, к счастью, жил, жив и будет жить.

Обязательная программа в любой рецензии на Street Fighter – последовательный рассказ о каждом слое боевой системы, начиная с самого первого, «вступительного», которым ограничиваются любители быстро-быстро нажимать на кнопки и радоваться случайному комбо, и заканчивая соревновательным потенциалом. Даже в четвертый выпуск можно было играть просто «для души», хаотично молотя кнопки и добиваясь иногда результата – правда, только если играть с друзьями, которые первый раз видели файтинг. Street Fighter x Tekken лишен этой фазы. Здесь нет упомянутого наслаждения, когда по прошествии времени игроку открываются все новые и новые детали боевой системы, и он учится, пробует, во всяком случае, играть лучше. Забыли про это. Проехали. Хотите красивых заставок и приторно сладкий фансервис? Тут его нет. Люди, которые купят Street Fighter x Tekken в надежде увидеть второй Marvel vs. Сарсом 3 – то есть, простой, доступный, веселый, динамичный файтинг для всех-всех-всех – стукнутся любом о высоченную кирпичную стену. Здесь нет условностей и упрощений – это точно такие же шахматы, как и Super Street Fighter IV (на мой взгляд, лучшая редакция четвертого выпуска), только в десять раз... сложнее. Да, я тоже не ожидал такого от кроссовера. Но у Сарсом, по всей видимости, далеко идущие турнирные планы.

Повторюсь, Street Fighter x Tekken – это сложный файтинг, который на все сто процентов ориентирован именно на соревновательную составляющую. Здесь есть опэнинги и эн-



Скажем так, в SFxT Байон, как злодей, выглядит комично.



▲ Надо ли напоминать о том, что Пойзон – мужчина? В одной из победных реплик, впрочем, Рио сомневается.

динги разных команд, но выглядят они настолько нелепо и не-брежно, что сразу становится понятно – они тут для галочки, чтобы никому вдруг в голову не пришло, что его обделили, обсчитали и обманули. Все персонажи здесь открыты сразу. Не нужно проходить аркадную лестницу, чтобы открыть каких-то дополнительных бойцов. Правда, на этом месте стоит остановиться. Дело в том, что есть как бы две группы дополнительных персонажей. Первая – это те, которые присутствуют в версии для PS3 (Куро, Торо, Мегамэн, Пакмэн, Коул Макграт) и которые никогда не появятся в варианте для Xbox 360 (ну, кроме Мегамэна и Пакмэна, может быть). Вторая – это Елена, Дадли, Алиса и многие другие бойцы, которые будут изначально доступны в версии для PS Vita (она появится осенью). С ними связана неприятная история: дело в том, что и Дадли, и Елена, и все остальные уже записаны на диске с игрой – модели персонажей, заставки, музыкальное сопровождение, библиотеки звуков, текстуры, дополнительные костюмы. К моменту подготовки этого материала на YouTube уже были опубликованы ролики, в которых в онлайне за них уже играют – естественно, с взломанных версий, ну да и какая разница. Ситуация подняла волну негодования фанатов, и нелепые оправдания представителей компании только усилили рейдж. Обманули! Заставляют переплачивать! Что мне делать с этим гайдом, скажите на милость, если спустя полгода всей информации в нем будет грош цена? И все в таком духе.

По этой же причине, кстати, не вижу особого смысла подробно описывать кастинг в рамках рецензии. Достаточно будет сказать, что персонажи со стороны Сарсом мало того что выглядят, будто их только что импортировали из архивов Super Street Fighter IV, так еще и «управляются» (не совсем верное определение, зато самое точное) почти точно так же. Есть, правда, несколько нюансов. Скажем, хадокен и шоруken Рио и Кена, равно как и тацуумаки, вбиваются по стандартной схеме. Это легко объяснить: так привычно, так проще и вообще глупо менять то, что хорошо работает. Та же история с Вегой – из-за того, что его мувилист практически полностью повторяет четвертый выпуск, он кажется слишком медленным и, честно говоря, совсем неприспособленным для дина-

люди, которые купят STREET FIGHTER X TEKKEN в надежде увидеть ВТОРОЙ MARVEL VS. CAPCOM 3, стукнутся любом о высоченную кирпичную стену.



DLC? МНОГО ИХ!

Street Fighter x Tekken получит много скачиваемого контента – по большей части дурацкого, но есть и кое-что интересное. Так, третьего апреля Сарсом начнет выкладывать так называемые swap costumes. Это когда герой, например, Street Fighter смогут нарядиться в персонажей Tekken, и наоборот. Каждый костюм стоит доллар, набор для одной из сборной – тринадцать долларов (80MP и 1040MP). Напомню, что сборных тут две, так что и наборов будет два, поэтому общий ценник только на костюмы – 2080MP или 26 долларов.

Новые персонажи будут доступны позднее. Всего их двенадцать, и за всех придется отдать 1600MP (или 20 долларов). Если сложить два этих ценника, то можно получить стоимость самой игры. Но оставим это на совести Сарсом.

Бесплатно игроки получат шесть наборов кристаллов, общее количество – шестьдесят штук. Помимо этого, можно будет скачать бесплатное обновление для онлайн-турниров, а также приложение под названием Replay Analyzer. Наконец, Сарсом расщедрились на дополнительные цвета костюмов и слоты для Quick Combo, а еще наборы тех самых кристаллов.

Очень сложный маркетинг со стороны Сарсом, это верно.





ники кроссовера. Но только кажется – я видел несколько записей боев, которые быстро убедили в обратном. Изменения же встречаются там, где меньше всего этого ждешь. Чунь Ли, например, совершенно идентично исполняет хазансию, кикон, спининг берд кик; у нее сохранился быстрый перехват в воздухе, более того, в Street Fighter x Tekken работает старая как мир ловушка с нижней «сильной» подсечкой (не забываем, что управление тут шестикнопочное) и какуякураку, когда Чунь Ли сбивает с ног, а в нужный момент, когда противник поднимается, быстро перескакивает его и сбивает снова. Но при этом хякурэцукияку (самый знаменитый удар – когда она быстро-быстро бьет ножкой) теперь нельзя спамить, потому что он выполняется с полуоборота и его нужно «удерживать». Дополнительная доля секунды не дает вставить его когда удобно на слабом ударе, на среднем и сильном EX-атаке не кажется такой уж эффективной (скажем прямо – в Marvel vs. Capcom 3 пользы от «тысячи» больше), а стоит чуть-чуть передержать – и получится что-то вроде Ultra-комбо, которое само по себе тут бессмысленно – его обязательно надо с чем-нибудь спаивать или вставлять в конце комбо.

Самый сложный момент – это сборная Namco Bandai, которой, по идеи, должно быть тесно и неуютно в двухмерном файтинге. Еще на раннем этапе разработки Есинори Оно говорил, что Street Fighter x Tekken не тяготеет к чему-то конкретному, и что было бы неправильно говорить, мол, «это такой Street Fighter с персонажами Tekken». Ну, он соврал. Он вообще часто врет. Оставим это на его совести; смысл сказанного в другом – вся команда Tekken отлично вписалась в настроение, стиль и концепцию двухмерного файтинга. И, кажется, получила небольшое преимущество: комбо Кадзуи, например, показательно примитивные, чеканные, что делает его одним из самых востребованных бойцов. Моя фаворитка – это Лин Сяою: быстрая, изворотливая, непредсказуемая (как Кэмми, но гораздо проще в управлении) – она окажется идеальным вариантом для тех, кто заранее готовит несколько стратегий, умеет «вальсировать» вокруг противника, нанося точечные удары и обманывая, пытаясь заманить в ловушки. Это при том, что у Сяою сохранены боевые стойки – ими не очень удобно пользоваться, но они есть, и если как следует во всем разобраться, то они даже дадут какое-никакое преимущество. Ну, в идеале. У меня не было не то что возможности, а скорее желания воспользоваться этими знаниями на практике – в онлайне на протяжении двух недель я отдувался со-крушающей парой Рю-Кадзуя. Кстати, у Кадзуи есть что-то вроде E.W.G.!

С другой стороны, боевая система тут полна секретов – в ней очень сложно разобраться даже человеку, который знаком с жанром файтингов уже достаточно давно. Дело не в том, как сложно тут выполняются простые вещи (хотя чего уж там – сложно!) и как много переделали по сравнению с SFIV,

ПЕРСОНАЖИ СО СТОРОНЫ САРСОМ МАЛО ТОГО ЧТО ВЫГЛЯДЯТ, БУДТО ИХ ТОЛЬКО ЧТО ИМПОРТИРОВАЛИ ИЗ АРХИВОВ SUPER STREET FIGHTER IV, ТАК ЕЩЕ И «УПРАВЛЯЮТСЯ» ПОЧТИ ТОЧНО ТАК ЖЕ.

а в идейном многообразии. Почему я сравниваю тот же SFIV с шахматами – там было очень просто разбить удары по категориям (фигурам), создать некую систему, в которую можно «играть», называя вещи своими именами. Как «конь ходит», только другой терминологией. В Street Fighter x Tekken эта концепция работает со скрипом, как-то натужно – как и все остальное в кроссовере, впрочем, но об этом в конце. Смотрите сами: шестикнопочная раскладка – раз (купите себе аркадный стик, и вам станет в миллион раз легче, я серьезно), завязка на три удара (намек на то, что на стике должно быть восемь кнопок – Tournament Edition подойдет!) – два. Джагглы скромные – с физикой тут все в порядке, поэтому, даже подкинув противника в воздух, чеканить им бесконечно не получится – однако ж они все-таки есть, и это добавляет боевой системе непредсказуемости. Лончеры с заменой активных

Фанатам Чунь Ли придется многому учиться заново.

Роленто – очень интересный персонаж. Довольно сложный в обращении, но ровно до тех пор, пока игрок не поймет, что знать надо всего три удара.



РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ОДНОГО

Помимо аркадного ладдера [с обязательной функцией Fight Request, которая находит противника быстрее, чем успевает загрузиться бой], тут предусмотрены стандартный набор развлечений. Trial-испытания стали легче, а вот миссии, напротив, сложнее и продуманнее. Я знаю много игроков, которые настоятельно рекомендуют пройти как можно больше «триалов» за всех персонажей, и только после выбирать понравившихся; уже потом следует пробовать свои силы в заданиях, но это подчас сложнее, чем одолеть ту же аркаду на самом высоком уровне сложности.

Самое интересное, что в Street Fighter x Tekken предусмотрено вроде как обучающий режим. Выглядит он жутко и как-то неправильно: с одной стороны, там можно научиться всему необходимому, с другой – на каждую порцию действительно важной информации приходится лавина не пойми чего, выданного за «смешные комментарии Дана Хибики». Ну, и что еще важно – чтобы что-то понимать в тьюториале, надо изучить мануал (в обычном издании российской версии книжка зачем-то слишком подробно переведена на русский язык, зато в Special Edition все как надо) и поковырять терминологию на форумах или фанатских сайтах. Я бы порекомендовал купить гайд, но зачем тогда тьюториал? Впрочем, книжка никогда не помешает, тем более что на Amazon она стоит всего 13 долларов.



бойцов? Тот, кто не умеет ими пользоваться правильно, будет все время проигрывать. Хотя вот парадокс: среди японских «топовых игроков» многие стараются вообще не менять бойца, «отыгравая» правила SFIV. Получается смешно – они побеждают либо честно, либо по Time Out. Ну, на то они и топовые игроки, правда?

И все бы хорошо, но ведь дело этим не ограничивается. Игра дает еще большее многообразие простых и специальных ударов, а также идей, которые поначалу кажутся попросту бесполезными. Вот, скажем, возможность использовать в бою сразу двух персонажей (когда они оба высакивают на арену) – никогда бы не подумал, что ей найдется разумное применение. Но бывают ситуации, когда спасти может только это, или когда этот риск оправдан – когда надо дождаться, потому что осталось совсем немного. А «пандора»? Поглощение своего напарника даже описать-то непросто, что уж говорить о поиске правильного применения! Если энергия опустится до отметки в 25%, то активным бойцом можно пожертвовать, даровав таким образом дополнительную силу и энергию напарнику, но лишь на некоторое время, буквально секунд десять. Если напарник не успеет победить противника, то жертва будет напрасной – подконтрольная команда проиграет по Time Out. Я ни разу не видел, чтобы «пандору» использовали правильно. В моем опыте к ней прибег всего один противник в Ranked Match, но и тот, кажется, не совсем понимал, что надо делать – я просто «отпрыгнул» назад и отсиделся в блоке, ожидая, когда тот потеряет волю к жизни. После этого посмотрел около двух сотен повторов, но ни разу не нашел бой, в котором эту «пандору» вообще использовали.

«ПАНДОРА»? ПОГЛОЩЕНИЕ СВОЕГО НАПАРНИКА ДАЖЕ ОПИСАТЬ-ТО НЕПРОСТО, ЧТО УЖ ГОВОРИТЬ О ПОИСКЕ ПРАВИЛЬНОГО ПРИМЕНЕНИЯ!

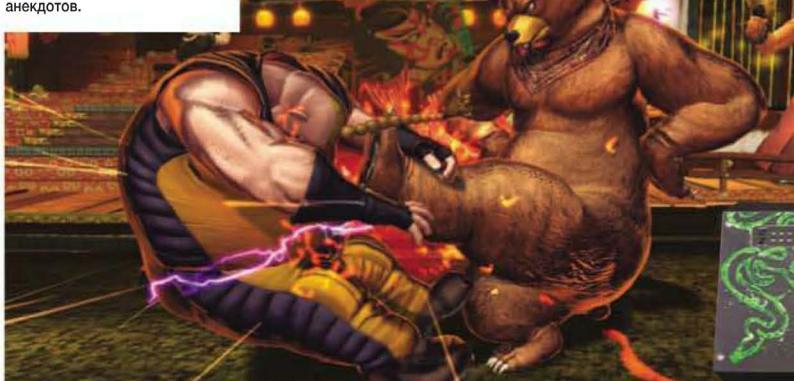


▲ Художественная ценность SFxT, к сожалению, близка к нулевой оценке.



Визуально SFxT производит впечатление... Скажем так, фанаты SoulCalibur будут хихикать в кулачки.

Кума в SFxT меньше всего похож на мышку из Tekken. Скорее, на героя русских анекдотов.



ВОСЕМЬ КНОПОК

По традиции, релиз каждого нового файтинга от Capcom сопровождается выходом каких-нибудь дополнительных аксессуаров. В случае со Street Fighter x Tekken мы имеем полный набор.



Во-вторых, два варианта аркадного стика. Если вы помните, SFIV тоже удостоился двух стиков от Mad Catz – один «для большинства», а другой большой, дорогой, Tournament Edition. В конце концов прижились именно модификации второго. С Street Fighter x Tekken такая же ситуация, только преимущества более дорогой модели более очевидны. «Облегченную» легко переносить и она меньше места занимает, зато VS.-вариант имеет более прочную конструкцию, а главное – с помощью специального переходника собирается в панель с аркадного автомата. Другими словами, два стика можно соединить в один – и играть вдвоем, либо вместе, либо друг против друга.



Самое смешное, что совсем недавно компания Razer, известный производитель дорогих клавиатур с подсветкой и игровых мышек с пафосным и труднопроизносимым смешным названием («Купите мышку «Абисос!», простите за вольность», анонсировала свой аркадный стик. Выглядит уныло, какие там детали, пока не сообщается.



▼ Если выбрать правильную пару – «сюжетную» – то покажут некрасивый опенинг и красивый эндинг.



БОЛЬШЕ ВСЕГО ВОПРОСОВ ВЫЗЫВАЕТ СИСТЕМА КРИСТАЛЛОВ [GEM SYSTEM], КОТРОЮ ИЗНАЧАЛЬНО АНОНСИРОВАЛИ КАК ОПЦИОНАЛЬНУЮ, А ПОТОМ ЛОВКО ТАК НАВЯЗАЛИ ВООБЩЕ ВСЕМ.

Самое спорное нововведение? А вот и нет. Больше всего вопросов вызывает система кристаллов (Gem System), которую изначально анонсировали как опциональную, а потом ловко так навязали вообще всем. Суть ее заключается в том, что каждый игрок может использовать в бою специальные предметы. Заранее можно составить два набора таких кристаллов по три штуки в каждом. При этом они бывают разных типов и уровней: некоторые увеличивают силу удара, другие скорость, третий упрощают инпут, четвертые повышают защиту. Каждый кристалл активируется после выполнения указанных в описании условий. Скажем, три блока подряд – и вот Кадзуя стал, буквально, пуленепробиваемым. Или три специальных удара – Кен наносит на десять процентов больше урона. В общем, идея должна быть понятна. Она даже исправно работает – реализация в данном случае не подкачала, все активно изучают вопрос «какой кристалл лучше сочетается с тем или иным персонажем», ведут обсуждения на форумах. Непонятно только, зачем это нужно. В том смысле, что их использование часто непредсказуемо – невозможно спланировать набор так, чтобы точно знать, что «во втором раунде мне нужно будет как раз плюс десять процентов к силе, чтобы добить зажатого в углу противника». Ну, серьезно, зачем нагромождать?

Реакция комьюнити по отношению к этому нововведению оказалась непредсказуемой. Я до последнего момента верил, что фанаты Street Fighter воспримут его в штыки, но – нет, на горизонте все спокойно. Вообще, кажется, будто то самое комьюнити просто истосковалось по чему-то новому, одновременно и необычному, и «родному». Это хорошо заметно в онлайне, особенно в Ranked Match. Когда люди играют ради получения нового ранга, они стараются использовать тех персонажей, которых знают, поэтому мультиплейер Street Fighter x Tekken все-таки больше Street Fighter, чем Tekken. Чаще всего попадается пара Рю и Кен – хадоен, шорюкен, тацумаки, ну, вы поняли. Чуть реже – Зангиев, Кэмми. Популярностью пользуются и представители, скажем так, сборной Сарсом. Например, Поизон встречается довольно часто, равно как и Роленто, и Хьюго, но с ним все понятно – он вообще самый живучий в ростере. А вот бойцы из Tekken только начинают мелькать в онлайне, причем очень избирательно – среди любимчиков публики можно отметить разве что Кинга, Хворанга (чье имя транскрибуируется на русский язык совсем не так, но этот вариант привычнее), Мардука.



► На некоторых локациях только и успевай замечать знакомых героев.



▼ С Вегой опять все сложно. Очень интересный персонаж, которым умеют хотя бы правильно управлять очень немногие.



ВСЕ МЕХАНИЗМЫ РАБОТАЮТ КАК НАДО, НЕТ НИКАКИХ ПРОБЛЕМ С МАТЧМЕЙКИНГОМ, НЕТ ЛАГОВ И ДИСКОНЭКТОВ. В ОБЕИХ АКТУАЛЬНЫХ ВЕРСИЯХ.



Онлайн, кстати, получился необычный. С одной стороны – все механизмы работают как надо, нет никаких проблем с матчмейкингом, нет лагов и дисконектов. В то же время, опять проявляются различия между двумя актуальными на данный момент релизами. Так, играть «два на два» можно в любой версии, но сражаться «два на два» в онлайне разрешается только на PS3. В документации для Xbox 360 эта функция красочно описывается, но на самом деле ничего подобного в игре нет, и никакими патчами это не исправят. Так что вариант для PS3 в этом смысле имеет очевидное преимущество. Далее, из-за большого объема информации (SSFIV умноженный на два) разработчикам пришлось искать способ как-то снизить нагрузку – и ничего лучше, как выкинуть 90% звуков из онлайн-матчей, они не придумали. Впрочем, это немое кино даже забавно. Обещают, конечно, исправить, но формулировка «мы пока не знаем как, но теоретически звуки вернуть можно» внушиает опасения.

Зато Replay Channel – когда-то ставший достоянием SSFIV – вернулся в добро здравии. Нет лучшей тренировки и обучающего режима, чем Elite Channel – его можно включать, как 2x2 во время завтрака или перед сном, и смотреть, будто это шоу какое. При этом записи боев можно фильтровать, отбирать, например, самые зрелищные из разных регионов. Жаль только, что сохранять разрешают всего триста штук. К счастью, самые удачные быстро появляются на YouTube. Я, например, залил один (sic!) бой, причем уже после загрузки понял, что там дерется Poongko – один из лучших игроков в SSFIV. И это была версия для Xbox 360! Так что не стоит ис-



ключать возможность встретить в Ranked Match, например, Даиго или Джастина Вона. По-моему, сложно придумать другой стимул начать играть «серьезно»!

Да, примерно то же самое я писал про Street Fighter IV. Тем же вещам удивлялся в Super-редакции. Те же проблемы отмечал в Arcade Edition. В Street Fighter x Tekken я вижу некий эпилог, ведь развиваться дальше в рамках (очень условных) четвертого выпуска просто некуда. И одновременно потрясающий файтинг, которому удается самое главное – заинтересовать, привлечь внимание новых игроков, а лояльную аудиторию заставить воспринимать кроссовер не как развлечалочку, но как своего рода сателлит, спутник последней на сегодняшний день редакции четвертого выпуска. Я бы не стал называть это «смелым экспериментом». Как по мне, это просто множество смелых идей, каждая из которых получила достойную реализацию. Capcom держит марку. **СИ**



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3

Tales of Graces f

НА ПРОТЯЖЕНИИ МНОГИХ ЛЕТ TALES OF НЕУСТАННО НАПОМИНАЕТ МНЕ, ЗА ЧТО И ПОЧЕМУ Я ЛЮБЛЮ JRPG. ПЯТНАДЦАТЬ ЛЕТ СЕРИАЛУ, НО ОН НЕ МЕНЯЕТСЯ, И НИКОМУ НЕ ПРИХОДИТ В ГОЛОВУ ЕГО ЗА ЭТО УПРЕКАТЬ. Я РЕДКО ПРОХОЖУ СНОВА ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ MOTHERSHIP TITLES, НО ВМЕСТЕ С ТЕМ ОТЛИЧНО ПОМНЮ КАЖДЫЙ «ГЛАВНЫЙ» ВЫПУСК СЕРИАЛА. В ДЕТАЛЯХ, ЛЮБОЙ, КТО ПРОШЕЛ TALES OF ETERNIA, НАВЕРНЯКА ДО СИХ ПОР ХРАНИТ В ПАМЯТИ ЕСЛИ НЕ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ОПЭНИНГ В ИСПОЛНЕНИИ GARNET CROW, ТО ХОТЯ БЫ ИМЕНА ГЕРОЕВ И КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ. ПОТОМУ ЧТО JRPG TEX ВРЕМЕН – ЭТО ВОЛНУЮЩАЯ ИСТОРИЯ, СКАЗКА, РАССКАЗАННАЯ ПРОСТЫМ И ДОСТУПНЫМ ЯЗЫКОМ. ЗАПОМИНАЕТСЯ ВСЕ: КРАСИВЕЙШИЕ ЛОКАЦИИ, СМЕШНЫЕ ДИАЛОГИ, СИМПАТИЯ, КОТОРУЮ ИСПЫТЫВАЛ К ТОМУ ИЛИ ИНОМУ ПЕРСОНАЖУ И, КОНЧАЮ, ЛЮБИМЫЕ ЗАСТАВКИ. ПОЭТОМУ, КОГДА СЕГОДНЯ ВИДИШЬ ОЧЕРЕДНОЙ ЭКСПЕРИМЕНТ «ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПРОДАТЬ», НЕВОЛЬНО ВОСПРИНИМАЕШЬ ЕГО В ШТЫКИ – НЕ ТО, НЕ ТАК, НЕ ХОЧУ. А С TALES OF ТАКОГО НЕТ. ВСЕ ГЛАВНЫЕ ВЫПУСКИ СЕРИАЛА НЕПРИКОСНОВЕННЫ, ОНИ РАБОТАЮТ НА ТЕХ ЖЕ МЕХАНИЗМАХ, ЧТО И ПЯТНАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД, НО ПРИ ЭТОМ НЕ ОГРАНИЧИВАЮТСЯ ФУНКЦИЕЙ «БЫТЬ ПОВОДОМ ДЛЯ НОСТАЛЬГИИ» – НЕТ, ЭТО ВПЛЮНЕ СОВРЕМЕННЫЕ JRPG, КОТОРЫЕ ВСЕ ЕЩЕ СПОСОБНЫ ПРОБУДИТЬ В ЧЕЛОВЕКЕ ЭМОЦИИ, КОГДА-ТО ДАВНО ПОБУДИВШИЕ ЕГО ПРОЙТИ TALES OF LEGENDIA. TALES OF GRACES F НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИСКЛЮЧЕНИЕМ ИЗ ПРАВИЛА.



ЗА СЮЖЕТ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК

8.0
ОЦЕНКА

▲ Этот скриншот – что-то вроде проверки. Если картина кажется смешной, герои нелепыми, и вообще все это «прескверная японицна», то рецензию лучше даже не начинать читать.



Платформа: PlayStation 3 Жанр: role-playing.console-style Зарубежный издатель: Namco Bandai

Российский дистрибутор: не объявлен Разработчик: Namco Bandai Мультиплер: нет Обозреваемая версия: PlayStation 3

Страна происхождения: Япония

Так получилось, что я прошел Tales of Graces ровно три раза: сначала на Nintendo Wii, ради чего пришлось купить японскую консоль, затем на PS3, и вот сейчас снова на PS3, но уже американскую версию. Во время первого прохождения паззл складывался неохотно: я был сильно удивлен тем, насколько мрачным и сложным в плане подбора тем оказался новый выпуск, в общем-то, жизнерадостного сериала. Со второй попытки все встало на свои места, хотя тут впечатления, скорее всего, сладил появившийся эпилог – future-эпизод, в котором рассказывается, что же с героями случилось после событий оригинала. Наконец, на третий раз, уже зная обо всех сюжетных поворотах и «тяжелых моментах», я старался проследить за тем, как сценаристы выходят на новые для сериала темы, какие детали в прошлом отражаются на характере персонажей в будущем; смог подметить мельчайшие нюансы, которые помогли лучше понять мотивацию главных действующих лиц. И все три раза я не переставал дивиться Tales of Graces. Tales of Xillia – последний на сегодняшний день представитель сериала – совсем не такая. Она... обычная для Tales of и всех современных JRPG. А Graces – это как JRPG переходного периода с PS one на PS2, когда технический потенциал новой платформы освоен не полностью, а старой – уже исчерпан, и когда есть столько интересных идей и сюжетов, которые можно рассказать – ведь никто еще не додумался собирать игры исключительно из популярных у самой широкой аудитории составляющих, не оставляя места оригинальности и новым решениям.

Tales of Graces начинается с детской главы. Главные герои – отважный мальчик Асбель, весь в отца, и его трусы-братья Хьюберт, весь в мать – находят на усеянной цветами горе таинственную девушку. Асбелью всего одиннадцать лет, девушка кажется ему сильно старше; естественно, она будто только что родилась из воздуха – не помнит, как ее зовут, кто она такая, странно реагирует на вещи, как будто видит их первый раз и вообще до этого момента не имела никаких контактов с внешним миром. Братья решают отве-



Для выполнения таких вот красочных ударов придется хорошо прокачаться... спросите совета у Интернета. Можно пройти Tales of Graces, так и не увидев «хай-оги».

Титулы нужны для того, чтобы разучивать новые артес и повышать отдельные характеристики. Их, по идее, надо прокачивать, но проще часто менять.



НА ПРОТЯЖЕНИИ МНОГИХ ЛЕТ TALES OF НЕУСТАНО НАПОМИНАЕТ МНЕ, ЗА ЧТО И ПОЧЕМУ Я ЛЮБЛЮ JRPG.

стии ее в город и поспрашивать там, может быть, кто-нибудь ее узнает. Это – первая встреча героев. Вскоре девчушке дадут имя Софи, по названию ее любимого цветка – «софии».

Позже выяснится, что два брата, на самом деле, дворяне, и что с ними живет внучка дворецкого – вечно болеющая девочка Шерия. Детская глава длится сравнительно недолго – ее можно одолеть всего часа за три, но я бы ни в коем случае не советовал проматывать диалоги и упускать возможность получить больше информации о героях, городе и обо всем остальном. Поверьте на слово, эти детские годы очень важны для понимания характеров. В Tales of Graces нет пустых слов и диалогов просто для того, чтобы забыть «эфирное время». Беседы могут выглядеть просто и примитивно, быть написаны простейшим языком и поначалу не вызывать никаких эмоций – но надо просто дать время, чтобы все встало на свои места.

СКИТЫ

Одна из традиций сериала – это особое внимание к так называемым скитам, то есть диалогам, изображенным схематично – с помощью портретов персонажей. Чаще всего это короткие путевые заметки, преимущественно смешные. При этом случается, что в них проскаакивает очень важная для понимания сюжета информация. Плюс, очень много можно узнать и о самих героях. Скажем, в самом начале игры Асбель может напугать брата – и тот описывается от страха. В другой раз Паскаль будет приставать к Софи, настаивая на том, чтобы она дала себя потрогать (исключительно в научных интересах). Ну и Софи, обычно молчаливая, в скитах почему-то становится разговорчивой.



Самые зрелищные суперудары сопровождаются такими вот иллюстрациями. Но, опять же, можно убить последнего босса и так их и не увидеть.





Этот смешной, что уж тут, кадр веселил публику еще до японского релиза. На самом деле этот прыжок длится долю секунды. Непонятно, зачем Namco Bandai продолжает смешить этим «Ералашем».

Никогда раньше в Tales of я не встречал такого сильно-го социального и политического подтекста. Это не значит, что герои тут цитируют на свой лад труды известных мыслителей или пытаются решить вопросы, над которыми ломали головы еще греческие философы. Нет, их проблемы позаимствованы из классической литературы, но именно поэтому сценаристам удается привлечь внимание – в нужный момент игрок просто скажет «да, я понимаю что происходит и что на душе у этих людей». На мой взгляд, это самое главное.

Вот взять, например, того же Асбеля. Мы видим его в детстве, когда мальчик будто специально старается взбесить своим поведением, – в нем сочетаются качества героев аниме, которые готовы на все, «лишь бы защитить близких», и в то же время их подмывает совершить какой-нибудь подвиг, что-нибудь этакое, что после нескольких се-рий слез, страданий и усилий, им все-таки удается. Асбель ведет себя точно так же. Но поскольку это происходит «в детстве», и поскольку речь идет все-таки о Tales of, то игрок вроде как не возражает – дескать, ладно, мы к этому привыкли. И вот Асбель делает одно, другое, внезапно заводит дружбу с принцем и даже спасает его от наемного убийцы. А в следующий момент, когда происходящее действительно превращается в приключение для подростковой аудитории, в котором неудачи мелочны и быстро забываются, случается настоящая трагедия. Самонадеянность и легкомысленность Асбеля приводят к гибели Софи – девушки, о которой он обещал заботиться и которая призраком, в лице точно такой же девочки (она не повзрослеет) будет сопровождать героев семь лет спустя. Одиннадцатилетний мальчик рушит не только свою жизнь; трагедия затрагивает всех его знакомых – и брата Хьюберта, которого усыновит другой, более знатный род, и Шерию, которая в самом конце вступительного эпизода в слезах будет просить Асбеля не покидать родительский дом и обещать ему заменить всех – и брата, и Софи, и семью. Но герой, впервые в жизни столкнувшись с неудачей, бежит, бросив все. Это немного цинично, на-верное, но после описанных событий и завершения детской главы открывается первый трофея – «Детство кончилось».

Следующая арка – основная, в которой герои встречаются снова спустя семь лет. Тот, кто во время вступления послушался совета и изобразил внимательного зрителя, будет вознагражден за старания. Хотя не все, что он уви-дит, можно будет назвать «приятным зрелищем». Тут под-нимается сразу много острых тем, и много выводов будет сделано. Персонажи предстанут в совершенно новом свете – и тем сильнее будет чувство вины перед ними, ведь именно безрассудные действия Асбеля привели к таким по-следствиям. На протяжении всей игры главный герой будет нравственно расти, стараться учиться на своих ошибках, и все же ошибаться. Ошибаться так часто, как никто другой в JRPG из тех, которые я когда-либо проходил. Обычно

герой, а вместе с ним и игрок – это ведомые в статичном мире, который в определенные моменты просто переходит в следующую фазу. Будто картонные декорации на сцене меняют. А тут полнометражное аниме, где каждый кадр врезается в память.

Но знаете, что самое интересное? Все вот эти личные трагедии каждого из перечисленных героев (это, кстати, не все – есть еще любимица Паскаль, которой отведена роль «умаличенной» на манер Ваниль) – не центральная тема Tales of Graces. При отсутствии интереса к жанру или конкретно к этой истории можно закрыть глаза на второстепенную информацию, и получится классическая JRPG с непримечательным сюжетом про то, как кто-то кому-то что-то доказывает, а в финале сражается с большим боссом и спасает мир. Если совсем отключить мозг, то не со-ставит никакого труда представить происходящее в ином свете. Tales of Graces можно рассматривать как историю о тяжелой судьбе молодого государя Ричарда; как еще одну сказочку о таинственной девочке, где на протяжении не-скольких десятков часов хочется выяснить, кто же она та-

Асбель и его ссыкунишка брат Хьюберт нашли Софи и не знают, что с ней делать.



GRACES – ЭТО КАК JRPG ПЕРЕХОДНОГО ПЕРИОДА С PSONE НА PS2, КОГДА ТЕХНИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ НОВОЙ ПЛАТФОРМЫ ОСВОЕН НЕ ПОЛНОСТЬЮ, А СТАРОЙ – УЖЕ ИСЧЕРПАН.



кая (это при том, что Софи, на самом деле, чуть ли не больше остальных заслуживает называться главной героиней); историю любви власть имущих и выходцев из простого на-рода (хотя классовая дилемма тут почти не представлена и Шерию воспринимают вроде как часть семьи) и разорения дворянского гнезда; трагический рассказ о войне; поучительную историю об обещаниях, которые каждый из нас дает в детстве, и о том, каких трудов стоит исполнить их уже будучи взрослыми.

Возможно, это какая-то личная симпатия побудила меня так глубоко зарыться в сюжет Graces. Возможно, симпатия к главным действующим лицам сгладила углы и убрала не-ровности в повествовании. Наконец, может быть, просто я сильно соскучился по такого рода играм – такому «привету» из детства, когда собственная фантазия делала и без того яркие миры просто сказочно красивыми, а обиды, тревоги и трагедии человечков на экране переживал как собствен-ные. Не исключено, в конце концов, что верно и первое, и второе, и третье – и если так дела обстоят на самом деле, то сию же минуту надо ставить Tales of Graces максималь-ный балл, потому что лучшей похвалы JRPG и вообразить нель-зя.

Но помимо сюжета во всех его проявлениях есть множе-ство дополнительных обстоятельств, большинство из кото-рых в случае с Tales of просто нельзя испортить – сериал ведь, как уже говорилось, держится на отлаженных и про-

Паскаль перевели как надо. Она очень часто переходит на путанные описания предметов, что-то вроде «положи это че-то там вот в ту фиговину и зафигач три бам-бам крутъ-крутъ». Ни черта не понятно, короче, но иногда забавно.



шедших проверку временем механизмов. Замени половину деталей – и он все равно будет работать. И игра получится хорошая. Так, например, в Tales of Graces все прекрасно с боевой системой. Это очередная вариация на знакомую тему, когда по трехмерным аренам носятся четыре бойца, а игрок управляет только одним персонажем и лупит по кнопкам, как в битэмапе. Здесь есть два вида умений (артес, если по терминологии сериала) между которыми можно свободно переключаться. Сами же умения разрешают назначать в меню хоть во время боя. При этом в Tales of Graces функционирует достаточно прозрачная схема уровней сложности: на Easy игрок сможет наслаждаться историей и тратить минимум времени на прокачку (хотя перед сражениями с боссами придется поднимать пару-тройку дополнительных уровней), на Normal без прокачки будет никак нельзя, а на Hard не спасет даже она – придется, во-первых, во многом полагаться на удачу, а во-вторых – принимать решения и через секунду переключаться на запасной план. В общем, такое распределение идеально подходит и для тех, кто готов проходить игру много раз, каждый раз открывая для себя что-то новое, и для тех, кому достаточно красиво рассказанной истории, и кто не хочет тратить лишнее время на уничтожение монстров (слишком миловидных, впрочем, чтобы внушать ужас).

Да, рассказывать про боевую систему можно долго. Здесь есть все, за что ее любят фанаты – и красочные суперудары, и богатый выбор обычных приемов, и разного рода хитрости и уловки. При этом если попробовать объяснить подробно, что такое Chain Combo и Eleth Gauge, Critical



ИСТОРИЯ ОБ ОБЕЩАНИЯХ, КОТОРЫЕ КАЖДЫЙ ИЗ НАС ДАЕТ В ДЕТСТВЕ, И О ТОМ, КАКИХ ТРУДОВ СТОИТ ИСПОЛНИТЬ ИХ УЖЕ БУДУЧИ ВЗРОСЛЫМИ.



Gauge и Accel Gauge, то получится слишком сложно и непонятно. Нельзя сказать, что это новое слово в жанре – но в данном случае достаточно уже того, что все работает как надо, во всем легко разобраться. Правда, я бы поспорил относительно того, насколько визуальная сторона вопроса способна впечатлить владельцев PS3. Дело в том, что даже оригинальная Tales of Graces для Nintendo Wii выглядела несколько странно – примерно как Tales of на PS2, только к некоторым деталям отношение было пренебрежительное. Учитывая выбранную стилистику, вряд ли кому-нибудь придет на ум упрекать Graces, скажем, за модели персонажей или что-то в таком духе. Вместе с тем, на протяжении всей игры не покидает ощущение (вполне справедливое), что это не самый красивый порт – то есть, не как полноценный выпуск для PS3, а чуть приглаженный, с более четкой картинкой. В Tales of Vesperia и Tales of Xillia сценки на движке игры заменяли аниме-вставки; каждый диалог там производил впечатление интерактивного мультфильма. Здесь же ясно видно, что задачи доработать картинку до совершенства, до актуального сегодня уровня, просто не стояло.

С другой стороны, сравнения с Tales of Xillia в данном случае не совсем уместны – западной публике и российской аудитории пример Tales of Vesperia будет более понятен. Несоответствия между двумя этими выпусками для иных ревностных обожателей классического образца JRPG могут оказаться фатальными. Скажем, тут нет карты мира в том виде, в котором она радовала глаз в ToV, Final Fantasy и Wild Arms. В ToG карта схематичная: вышел из города – идешь по вроде как переходу до джанга, других городов, портов, пещер и так далее. Карта в данном случае воспринимается не как схематичное изображение планеты, по которой гордо вышагивает герой-великан, а как отдельная локация. Мне, честно говоря, более близок вариант ToV, но





оказалось, что японским геймерам либо все равно, либо так даже нравится – ToX, например, карта мира выполнена по описанному образцу.

На вопросе локаций как таковых, будь то данжи или те же города, следует сделать остановку. Это, наверное, второе после ярких и запоминающихся персонажей, что я больше всего люблю в Tales of. Если это город – то он большой, прямо-таки огромный, причем у каждого, помимо уникального облика, есть еще особое настроение. Гулять по улочкам той же Бароны – одно удовольствие, и совершенно плевать на то, что здесь нет полноценного взаимодействия с NPC (хотя они всегда готовы обмолвиться парой фраз), и что все города, по сути, это просто масштабные инсталляции. Примерно те же эмоции вызывают и подземелья, руины древних цивилизаций, в общем, данжи. К ним у JRPG всегда отношение особенное. Что такое данж в SMT: Nocturne? Это чистой воды издевка, вызов, где перед игроком ставят подчас в совсем уж абсурдные условия и подбрасывают все новые и новые препятствия. В Wild Arms ситуация прямо противоположная – это простенький лабиринт. В Tales of традиционно данжи – это вроде бы и достаточно прямые маршруты туда-обратно, и потрясающей красоты декорации. В определенный момент ловишь себя на мысли, что все прохождение Tales of Graces как-то подсознательно разбивается на отрезки, у которых опознавательный знак – это именно место действия.

Наверное, надо было объяснять на простейших примерах – на Final Fantasy XIII-2, скажем. Но Tales of Graces тогда предстанет не в выгодном свете – она достаточно неуклю-

TALES OF GRACES ДОСТАТОЧНО НЕУКЛЮЖАЯ ДЛЯ СОВРЕМЕННЫХ ИГР, ТУТ ЕСТЬ МНОГО МОМЕНТОВ, КОГДА ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ, КУДА ИДТИ И ЧТО ДЕЛАТЬ.



Взрослая Шерия выглядит очень странно.
Ну, хоть выздоровела.

жая для современных игр, тут есть очень много моментов, когда ты не знаешь, куда идти и что делать, что вынуждает обращаться, например, к gamefaqs.com. В этом отношении самой близкой по духу игрой окажется Star Ocean: The Last Hope. И то, и другое опирается на давно устаревшую систему ценностей, и все равно сохраняет способность увлечь игрока. То есть, совершенно не хочется возмущаться по поводу того, что, мол, «тут ничего не меняется». И слава богу! Обидно только, что Tales of сегодня уже не в почете, и каждый новый выпуск сериала издают с задержками в год. Либо вообще не издают. **СИ**



▲ Как заведено в SMT, даже среди рядовых противников – сплошь боги, мифические герои, чудовища и даже одиозные колдуны, причем все они проходят под грифом «демоны».



▲ Почтенный возраст Innocent Sin угадывается сразу же. Хотя римейк снабдили новыми видеороликами, а заодно перерисовали портреты персонажей, графика – не главное его достоинство.

Persona 2: Innocent Sin

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PSP

СЛУХАМИ ЗЕМЛЯ ПОЛНИТСЯ, И ВЫМЫШЛЕННЫЙ МЕГАПОЛИС СУМАРУ-СИТИ ГДЕ-ТО В ЯПОНИИ – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ. ЕЖЕДНЕВНО ЗДЕСЬ ПЕРЕСКАЗЫВАЮТ ДРУГ ДРУГУ ТЫСЯЧИ СПЛЕТЕН. КОМУ-ТО МЕРЕЩАТСЯ ПРИВИДЕНИЯ В ШКОЛЬНОМ ТУАЛЕТЕ, КТО-ТО УБЕЖДЕН, ЧТО ХОЗЯЙКА ЛАПШИЧНОЙ НА СОСЕДНЕЙ УЛИЦЕ – САМАЯ НАСТОЯЩАЯ РУССКАЯ ШПИОНКА, ПУСТЬ И БЫВШАЯ, И ПРИТОРГОВЫВАЕТ ОРУЖИЕМ. КТО-ТО СТРОИТ КОНСПИРОЛОГИЧЕСКИЕ ТЕОРИИ И ЖДЕТ СО ДНЯ НА ДЕНЬ ПРИШЕСТВИЯ ИНОПЛАНЕТЯН, О КОТОРОМ БЫЛИ В КУРСЕ ЕЩЕ ДРЕВНИЕ МАЙЯ. ПОДВОХ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО В СУМАРУ-СИТИ ЛЮБАЯ БАЙКА МОЖЕТ СТАТЬ РЕАЛЬНОСТЬЮ – ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО В НЕЕ ПОВЕРИТ И БУДЕТ ОБСУЖДАТЬ ДОСТАТОЧНО ЛЮДЕЙ.

Persona 2: Innocent Sin – римейк RPG более чем десятилетней выдержанки, которую в свое время не стали публиковать на Западе, в отличие от прямого продолжения, Persona 2: Eternal Punishment. То ли тогдашних цензоров смущило присутствие в кадре Гитлера, то ли еще какие сюжетные особенности показались недопустимыми – версий на этот счет несколько. Впрочем, куда важнее то, что переиздание за океан все-таки перебралось – не в последнюю очередь благодаря сильно взросшему за счет Persona 3 и 4 интересу к циклу. Осчастливили даже европейцев (а ведь нам и Eternal Punishment не досталась – приходилось импортировать американскую). Все изображения свастики заменены на кресты (иначе, например, в той же Германии игру бы запретили), а фюрера не называют по имени, но, по крайней мере, отныне любительские переводы – не единственная возможность ознакомиться с этим выпуском семейства Persona, если не знаешь японский язык.

Правда, как раз тем, кто заинтересовался «Персонами» после третьей и четвертой части, многое в Innocent Sin (и в той же Eternal Punishment) покажется непривычным. На случай, если вы вдруг пропустили мартовскую «СИ» и спецматериал о сериале Shin Megami Tensei, напомню: здесь с противниками можно не только пошагово сражаться, но и пошагово переговариваться, налаживая доверительные отношения. Соответственно, тут нет «симулятора школьника» и системы социальных связей (comm links), которой эти переговоры заменили в поздних выпусках. С одной стороны, общаться с врагами – опция полезная. Скажем, когда отчаянно не хочется ввязываться в драку с неприятелем, умеющим задорным танцем ополовинить денежные запасы команды. Поболтавши с ним, расположишь к себе, и он сам убредет с поля боя. С другой – все эти сеансы, несмотря на невероятную комичность некоторых диалогов, воспринимаются как чересчур затянутые. Даже если враг ранее поклялся отряду в вечной

7.0
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР

ЗА СЮЖЕТ



► Анимацию приемов во время боев можно отключать – это здорово экономит времени.

дружбе, при новой встрече он не сразу вспомнит о взятых на себя ранее обязательствах. Сперва придется повторить предыдущие достижения – трижды вызывать в собеседнике определенную эмоцию (радость, интерес или даже гнев; последнее, впрочем, непродуктивно, поскольку в этом случае отношения разрываются). Обойтись совсем без переговоров нельзя – это наиболее доступный и эффективный способ разживаться картами Таро, которые затем предлагается менять на сверхъестественных помощников-Персон. По сути, это наборы полезных в бою навыков, которые разрастаются по мере того, как Персона прокачивается. В комплекте с умениями идут бонусы и штрафы, вроде, скажем, неуязвимости к заклинаниям огня или, напротив, повышенной беззащитности перед метательным оружием.

RPG почтенного возраста нередко грешат искусственно завышенной сложностью боев: вынуждают тратить дополнительные часы на прокачку перед очередной ключевой схваткой, ведь иначе никакими ухищрениями противника не победить. Innocent Sin никогда не слыла чересчур зубодробительной, но римейк – который изначально обещали перебалансировать, – прямо-таки сверхдружелюбен к пользователю. На нормальном уровне сложности боссы покорно гибнут один за другим, и даже финальная схватка – достаточно напряженная в оригинале – не заставляет лезть из кожи вон, чтобы добыть



Платформа: PSP Жанр: role-playing.console-style Зарубежный издатель: Ghostlight (Европа)

Российский дистрибутор: не объявлен Разработчик: Atlus Мультиплер: нет Обозреваемая версия: PSP

Страна происхождения: Япония

В Atlus сейчас трудятся над ремейком продолжения, *Eternal Punishment*. Как и *Innocent Sin*, игра появится на PSP.

бойцам топовые наборы навыков. Очк маны, как и прежде, восстанавливаются по мере того, как персонажи идут вперед. Перебои с энергией для заклинаний возникают только в самых финальных подземельях – сюжетные Персоны начинают потреблять слишком много MP (в ремейке большинство можно смело заменить на менее прожорливых). Впрочем, это не означает, что пройти IS удастся совсем уж с закрытыми глазами. Например, как и в других «Персонах», враги тут охотно пользуются навыками с атрибутом «мгновенная смерть», причем такие приемы есть не только в категории «заклинания света и тьмы», но и для всех шести классов умений, связанных с использованием оружия и грубой силы. Собственно, так я и заработала один из внеплановых game over: снабдила команду Персонами, имеющими иммунитет к свету и тьме, и большинство героев полегло, словив instant death от огнестрельного оружия. Тут же развалилось комбо-заклинание, которым я планировала истребить врагов на первом раунде, и во втором раунде неприятели разделались с оставшимися персонажем.

Схватки, как уже говорилось, пошаговые (и к тому же случайные), но предусмотрено несколько шорткатов для убыстрения процесса. Например, уже изученное комбо-заклинание можно выбирать из списка (вместо того чтобы заново назначать участникам нужные навыки). А auto-battle воспроизводит последний отанный каждому персонажу приказ – очень удобно, когда находишь гибельного для босса комбо и хочешь им поспамить. Следить за происходящим все равно важно – вдруг упустишь момент, когда нужно вернуться к ручному управлению и, скажем, полечить героя.

История о городе, где слухи становятся реальностью, стоит того, чтобы пройти *Innocent Sin* до самого конца. Герои сразу же убеждаются, что не могут просто распространить сплетню: мол, они всех победили, справедливость восторжествовала. Горожане попросту не поверят в благие намерения отряда, зато охотно будут пересказывать друг другу байку про то, как распоясавшиеся подростки пошли на преступление (из-за этого у персонажей появляются темные двойники). Одна из сильных сторон игры – постепенное и обстоятельное раскрытие характеров действующих лиц. Причем не только посредством видеороликов или сюжетных сценок на движке. Пример: родную школу героя осаждают многочисленные божества и мифические существа, вырвавшиеся на волю, едва слухи начали обрачиваться реальностью. Но в каждом помещении, где случайных боев не предполагается, можно пообщаться со всеми соратниками. И да, у них всех найдется, что сказать главному герою. Иногда целые мини-представления разыгрываются, с важными для понимания общей картины намеками.

Западные коллеги часто упрекают *Innocent Sin* за то, что она не оправдывает звание ремейка: графика выглядит откровенно устаревшей (перерисованные портреты персонажей не



Всегда есть шанс, что визави не будет просто реагировать на действия героев (например, комментировать танцы Лизы Сильверман или тяжелый взгляд главного героя), но и какой-нибудь вопрос философского толка задаст. Причем на один и тот же ответ может отреагировать по-разному, в зависимости от того, как распорядится генератор случайных чисел. Понятно, почему так происходит – элемент непредсказуемости оживляет переговоры, но когда пытаешься добить опциональную карту Таро или избежать неприятной драки, начинает раздражать.



в счет; спрайты монстров, например, сильно четче выглядеть не стали), а случайные битвы следуют друг за другом слишком часто. Вдобавок, если не позволить игре инсталлировать часть данных на карточку памяти, ждать подгрузки арен перед началом очередной схватки приходится чересчур долго. Все так и есть. Разве что количество случайных битв со временем позволяют снизить с помощью особых предметов и заклинаний. *Innocent Sin* – старомодная RPG, в которой лично мне, помимо более качественной внутриигровой графики, не хватает большего списка Персон (в той же *Eternal Punishment* все куда лучше) и более интересных врагов. «Нормал» с его тепличными условиями – ну очень уж тепличен. А для «харда» просто увеличивают урон от атак неприятелей. Смешно, когда люди требуют от авторов ремейка избавиться от пошаговой боевой системы. Но дать новые приемы боссам, чтобы даже на «нормале» появлялся азарт, – почему бы и нет? Вместе с тем мне по-прежнему нравится история в *Innocent Sin*. Она, на мой взгляд, не устареет никогда. СИ



Не сделав в сюжетной сценке верный выбор в диалоге, не получишь некоторые уникальные Персоны и не спасешь некоторых NPC. С другой стороны, если учесть, что эти Персоны в финальной битве особо не нужны, то проходить без мануала, в принципе, не значит испортить себе все прохождение.





Наталья
Однцова



Yakuza: Dead Souls

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3



ОДНАЖДЫ НА УЛИЦАХ КАМУРОТЁ, ВЫМЫШЛЕННОГО ТОКИЙСКОГО РАЙОНА, ТАК ПОХОЖЕГО НА НАСТОЯЩИЙ КАБУКИ-ТЁ, ПОЯВЛЯЮТСЯ ЖЕЛЕЗНЫЕ ЗАСЛОНЫ, ЗА КОТОРЫМИ РАЗДАЮТСЯ ВЫСТРЕЛЫ, ДИКИЕ ВОПЛИ И ЗЛОВЕЩЕЕ ЧАВКАНИЕ. ДЕНЬ ЗА ДНЕМ ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА РАЗРАСТАЕТСЯ, ПОГЛОЩАЯ ВСЕ НОВЫЕ УЛИЦЫ. РЕДКИМ СЧАСТЛИВЧИКАМ УДАЕТСЯ ВЫБРАТЬСЯ ИЗ НЕЕ ТУДА, ГДЕ ВСЕ ЕЩЕ МИРНО ГУЛЯЮТ ШКОЛЬНИЦЫ В БЕЛЫХ ГОЛЬФИКАХ И СПЕШАТ КУДА-ТО МЕНЕДЖЕРЫ СРЕДНЕГО ЗВЕНА. ЕЩЕ МЕНЬШЕ ТЕХ, КТО ГОТОВ РАЗ ЗА РАЗОМ НЫРЬЯТЬ ОБРАТНО ЗА МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ БАРЬЕРЫ И ПОМОГАТЬ ПОПАВШИМ В ЛОВУШКУ ЛЮДЯМ. ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИС НА ДВОРЕ – ЭТО ВАМ НЕ ШУТКИ!

Среди поклонников сериала Yakuza хватало тех, кто насторожился, услышав, что в новом выпуске во вполне серьезные разборки якудза вмешается новая сила – зомби. То есть, до сих пор в цикле был акцент на человеческих взаимоотношениях, были диалоги персонажей с многочисленными переглядками и паузами на пять минут, как в лучших криминальных драмах, а тут – опа, живые мертвецы осаждают хост-клубы и раменные. Балаган, да и только. И ведь не то чтобы в предыдущих «Якудзах» вообще не находилось места балагану – взять хоть тот же побочный квест с похитителем трусов из Yakuza 4. Но упитанный любитель женского белья в японские реалии хоть как-то вписывается, в отличие от товарищей, охочих до мозгов.

Спешу успокоить: Yakuza: Dead Souls знает, когда быть серьезной, а когда радовать комичными ситуациями, будь то подтрунивания над зомби-клише или особо зажигательные побочные квесты, вроде истории двух киношников, проливших весь бюджет картины на заставку, – если б не зомби-апокалипсис и якудза-бессеребреники, не отснять бы им

7.5

ОЦЕНКА



ЗА СЮЖЕТ

свой нетленный шедевр! Более того, разработчикам нельзя отказать в искусстве превращать абсурдные сцены в невероятно трогательные. Вроде бы и смешно видеть массивного якудзу с жаровней для такояки (шарики из теста с кусочком осьминога внутри), вроде бы и нелепо, что он готовит еду для группы выживших парнишек прямо посреди зараженной зоны, но почему-то происходящее берет за душу. Кроме того, создатели сразу же предупредили: не стоит воспринимать эту часть как полноценное продолжение Yakuza 4. Над Yakuza 5 в Sega трудятся сейчас, а Dead Souls – просто вариация на тему «что если», подарок для фэнов.

Как шутер Dead Souls очень специфична: уже потому, что игру не создавали с нуля, а, по сути, добавили элементы шутера в мир Yakuza 4, где все изначально заточено под рукопашные бои (вот и графика здесь недалеко ушла от четвертой части). Вдобавок, когда перестрелки планировали, то делали все с таким расчетом, чтобы весело было даже тем, кто раньше не шутеры от третьего лица не играл. Поэтому, например, персонажа достаточно развернуть лицом к потенциальным целям и жать на R1, чтобы он начал шпиговать зомбей пульами. Более того, при этом ему разрешают даже бегать и, как ни удивительно, не так уж много пуль уходит в молоко, особенно если переулок узкий, а орава зомби – прямо по курсу. С другой стороны, в жизни любого охотника на нечисть наступает момент, когда он хочет сделать прицельный хедшот, и тогда выясняется, что одновременно целиться и куда-то нестись – ни-ни, как в лучших традици-

Платформа: PS3 Жанр: action.shooter Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибутор: «1С-Софтиклаб» Разработчик: Sega Мультиплер: нет
Обозреваемая версия: PS3 Страна происхождения: Япония



◀ Из напарников получаются отличные невольные приманки для зомби. Накинется на них какой-нибудь злыдень, начнет обрызгивать – а ты стоишь себе в сторонке и спокойно ведешь обстрел.



◀ Не знаю, на кого рассчитан Easy Mode, но факт, что в этом режиме финальный босс, например, половину боя просто ничего не делает. Все равно, что тир с одной большой неподвижной уткой.



ях RE4. Более того, когда прицеливаешься, ракурс камеры моментально меняется в соответствии с тем, куда смотрит герой, а он, случается, смотрит не вполне в обезображенное лицо очередной мишени, а, скажем, куда-то вбок. Думаешь, что берешь врага на мушку, а в результате смотришь в стену – пока повернешься в нужную сторону (это ж еще сориентироваться надо, куда!), могут и понадкусывать.

В принципе, всегда можно стрелять вслепую, а для пистолетов – прокачать автоприцеливание (разом нажимаешь R1 и L2 – гарантированно попадаешь в голову зомби). Но в схватке с финальным боссом поведение камеры меня основательно разъярило. Мало того что толком не поймешь, куда на арене можно пройти, а куда – нет (слишком уж много всякого хлама навалено), так еще из-за причуд с прицеливанием лишний раз подставляешь персонажа под удары.

Бойцов четверо, как и в Yakuza 4: проходишь несколько глав за одного, открывают следующего. Накопленные умения, предметы и оружие они передают друг другу по эстафете (разве что Рюдзи Годо не отдаст никому протез-пулемет), так что каждого можно смело прокачивать, не опасаясь, что это все будет впустую. Все хороши, но мой личный фаворит – Мадзима Горо: с его отношением к жизни любая сцена – просто фейерверк.

В обычных Yakuza поединки разнообразят с помощью контекстных ударов: оказался враг рядом со стенкой, можно провести зрелицкое добивание. Тут же есть так называемый Heat Snipe – уничтожая противников и не давая им погрызть или оглушить себя, боец накапливает энергию для прицельного выстрела. Например, прямо по уязвимому месту обнаглевшего мутанта или по баку брошенной машины (соответствующая зеленая иконка подскажет, куда бить). К сожалению, в Камуротё не настолько много всяких канистр и пожарных гидрантов, чтобы каждый раз удавалось поприведничать, выбирай, скажем, один способ расправы из

пяти доступных. Зато все такие сцены всегда очень зрелищные и неизменно радуют.

Идею подбирать самые разные предметы, чтобы обрасти их против зомби, создатели Dead Souls взяли не из Dead Rising: раньше в сериале тоже позволяли лупцевать противников цветочными кадками и бейсбольными битами. Более того, иногда схватить мотоцикл и забить им зомби эффективнее, чем полагаться на огнестрельное оружие. Скажем, если это очень прыткие Monkey Boy, которые умеют уворачиваться от пистолетных выстрелов, но безоговорочно пасуют перед железным прутом (и уж тем более перед мотоциклом). Или если на героя насыщает такая прорва зомби разом, что отстреляться он не успевает.

Сначала бои обставлены так: хотя среди рядовых зомби есть разные подвиды – от бывших офицанток до подпольных миллионеров Корейко – в целом они ведут себя примерно одинаково. Еле волочат ноги или бьются о стены близлежащего здания, а почуяв героя по выстрелам, кидаются к нему рысцой (миллионеры, правда, бросаются наутек). Постепенно представляют мутантов (многие образы – явная отсылка к Left 4 Dead): вот те же Monkey Boy, вот волящие истерички, на визги которых собирается вся окрестная нежить, вот пузаны, которые пускают газы, разъяряющие собратьев. Как только научишься расправляться с ними, состав вражеских колонн начинают варьировать, на продолжении всей игры добавляя новые типы противников – так что в целом сражаться достаточно весело. Ну, если не воспринимать как личное оскорбление, что простые металлические перильца останавливают хоть гигантского Meat Head, хоть его рядовую группу поддержки (это один из самых смешных багов Dead Souls). Сложности возникают только на финальных этапах, и то, в основном, потому, что движок, унаследованный от Yakuza 4, не справляется с чрезесчур уж обильным наплывом зомби – картинка начинает подтормаживать.

В одиночку по улицам Камуротё можно не бегать: то эскорт-миссия попадется, то по сюжету (или для побочных миссий) предложат взять напарника. Даже несмотря на сильную ограниченность AI, спутники – не обуза. Если у них заканчивается здоровье, они просто плетутся вслед за героем. Мертвяки их игнорируют, а миссия, когда достигнешь финиша, считается пройденной. Исключений – буквально единицы, вроде сцены, в которой нужно прикрывать Мадзиму Горо, пока тот дерется аки берсерк.

В целом, Yakuza: Dead Souls – произведение полностью в духе предыдущих Yakuza и рассчитанное в первую очередь на тех, кто любит сериал. Именно они оценят беззаветное спасение хост-клубов от полчищ живых мертвецов, порадуются тому, что наконец-то можно поиграть за Мадзиму Горо (или Рюдзи Годо), и будут самозабвенно носиться по улицам зараженной зоны, отстреливая зомби. Главное – помнить: помимо треша и угара, здесь есть и серьезные моменты, так что если вы ценили остальные выпуски именно за удачное сочетание абсурдного и проникновенного, этот не разочарует. **СИ**

▲ Все оружие в Dead Souls можно совершенствовать: чем сложнее модификации, тем более редкие предметы для нее могут потребовать. Заодно придется потратить очки опыта на прокачку навыка владения оружием.

▼ Бензопилы – просто один из многих предметов, которые позволяют подбирать и обращаться против зомби. У Франка Уэста выбор был богаче, но и тут, в целом, все неплохо. Кстати, оставшиеся в зараженной зоне машины тоже можно использовать – хоть танки, хоть устройства для подачи теннисных мячиков.





The Legend of Zelda: Skyward Sword

В РОССИИ НЕ ЛЮБЯТ SUPER MARIO BROS., НО К THE LEGEND OF ZELDA ОТНОСЯТСЯ С БЛАГОДУШНЫМ УВАЖЕНИЕМ. СМУТНО ПОМНЯТ, ЧТО В «СИ» ПИСАЛИ: OCARINA OF TIME – ЛУЧШАЯ ИГРА В ИСТОРИИ ИНДУСТРИИ, ЕСЛИ БРАТЬ В РАСЧЕТ СРЕДНЮЮ ОЦЕНКУ ПО МИРОВОЙ ПРОФИЛЬНОЙ ПРЕССЕ. А СПОРТИТЬ С ЭТИМ НЕ МОГУТ, ПОТОМУ ЧТО, КАК ПРАВИЛО, ДАЖЕ В ГЛАЗА НИ ОДНОЙ THE LEGEND OF ZELDA НЕ ВИДЕЛИ. СДВИНУТЬ С МЕСТА ТАКУЮ МАХИНУ БЕЗРАЗЛИЧИЯ, ПОЖАЛУЙ, СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ПРИВИТЬ АФГАНСКИМ КРЕСТЬЯНАМ ЦЕННОСТИ ДЕМОКРАТИИ. НО Я ПОПРОБОЮ.

Работа над этим текстом оказалась такой сложной, что я даже слег с температурой и был вынужден отложить публикацию. Читатели со стажем должны помнить, что рецензии на флагманские игры цикла The Legend of Zelda в «Стране Игр» традиционно писал Сергей Овчинников-Амирджанов, наш бывший главный редактор. Сейчас он совсем отошел от журналистики, поэтому настал мой черед заступить на пост. В Skyward Sword я играл весь январь, и с каждой новой локацией меня привлекало к полуосознание простого факта: страшно далеки мы от цивилизованного мира. И новый выпуск The Legend of Zelda скорее вызовет у вас культурный шок, чем научит улыбаться незнакомым людям и переходить улицу только на зеленый свет. Это мультяшное приключение сrudиментарным сюжетом, рассчитанным на детей текстами, некомфортным управлением, устаревшей графикой и простейшей игровой механикой. Одновременно The Legend of Zelda: Skyward Sword стала лучшей игрой 2011 года, по мнению многих авторитетных западных изданий; а в уж тройку финалистов вошла едва ли не во всех топах. Чем хардкорнее журнал – тем выше была оценена новая игра Сигера Миямото. Почему?

Если трейлеры Skyward Sword навели вас на мысль, что это детская игра, поздравляю: так оно и есть. Она вполне подходит и взрослым тоже, не сомневайтесь, но множество мелких деталей кричат: мы здесь чтобы юное поколение не потерялось в трех соснах. Как известно, дети невнимательны и легко могут пропустить мимо ушей половину диалога, именно поэтому любая важная информация повторяется за игру десятки раз, а ключевые слова выделяются полужирным шрифтом. По затянутому вступлению, совмещающему тьюториал с экспозицией сюжета, вас ведут буквально за ручку и подтiraют попку заботливо припрятанными рулонами туалетной бумаги. Мультяшная графика подчеркивает зашаливающую сказочность истории, и прячущийся, как принято в The Legend of Zelda, за углом серьезный подтекст здесь едва заметен. Сказочная Skyward Sword – куда менее взрослая игра, чем жонглирующая абстракциями Super Mario Galaxy, не говоря уже о Super Paper Mario.

Игра начинается на летающем острове, с NPC-массовкой, квестами, магазинами, – это огромный город в лучших традициях JRPG. Есть с кем поговорить. В небе вокруг разбросаны клочки воздушной сушки поменьше – точки для поиска бонусных сокровищ, доступ к которым будет открываться постепенно. Путь Линка лежит, впрочем, на землю – довольно быстро сквозь плотный слой облаков будут пробиты тоннели, ведущие к мифической «поверхности». Там героя ждут зубастые растения, прогулка по жерлу вулкана, механические ловушки и частично похищенная принцесса Зельда. Время от времени ему придется возвращаться обратно на небо – пополнить припасы, решить парочку дополнительных квестов, собрать призы, открыть новый тоннель. А потом – вновь на землю. Не обойдется и без бэктрекинга – в одни и те же зоны

9.5

ОЦЕНКА

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo Wii



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

игра предложит возвращаться снова и снова. Как могут додгадаться фанаты The Legend of Zelda (остальным я объясню, почему), в этом и заключается ее главная прелест.

Вряд ли вы заметили, но Skyward Sword – один из главных долгостроев этого поколения. Несколько номеров назад мы публиковали интервью Сигера Миямото, где мэтр рассказывал о сомнениях и спорах внутри Nintendo, о том, как рождалась игра и отшлифовывалась до блеска. Ей нельзя было стать неидеальной, любой изъян – и двадцать пять лет истории сериала были бы выброшены на помойку. Другое издательство удовлетворилось бы коммерческим успехом проекта, но в случае с Nintendo репутация куда важнее сиюминутной прибыли. А заработал себе имя цикл The Legend of Zelda благодаря идеальному, безупречному, гениальному геймдизайну.

Платформа: Nintendo Wii **Жанр:** action-adventure **Зарубежный издатель:** Nintendo
Российский дистрибутор: Nintendo **Разработчик:** Nintendo **Мультиплер:** нет
Обозреваемая версия: Nintendo Wii **Страна происхождения:** Япония



MOTION-УПРАВЛЕНИЕ

Skyward Sword – первая The Legend of Zelda, созданная эксклюзивно для Wii; мало того – она в обязательном порядке требует насадку Wii Remote Plus. Чертовски обидно, что и периферийное устройство, и игра не поступили в продажу прямо на старте системы, – как образец для всех прочих геймдизайнеров, работающих с платформой Nintendo. Движения меча Линка повторяют жесты геймера, и это действительно важно в бою – особенно когда нужно обходить блок врага или находить ударом слабое место. Все остальные действия – бросок бомбы, стрельба из рогатки, раскачивание на лиане, полеты на птице – также задействуют motion-управление. Возможно, на обычном джойпаде проходить уровни было бы и спортивнее, но с Wiimote в разы лучше чувствуется напряжение Линка, сложность выпадающих ему испытаний. Вы злитесь, когда что-то не получается, зато погружение в игру – чертовски сильное. Для сравнения, из Super Mario Galaxy поддержку Wiimote можно было бы безболезненно исключить.

Величие Skyward Sword как приключенческой игры, заставляет броситься перед ней на колени. Если убрать графику, сюжет, персонажей, – все, кроме чистой игровой механики и архитектуры уровней, – можно только поражаться, насколько ладно пригнаны друг к другу все детали, как они выстраиваются в единый, работающий без сбоев механизм. Ничего лишнего. Как в «Тетрисе», но в десятки тысяч раз масштабнее. Каждая новая локация – волшебный новый мир, в котором все так интересно, необычно, опасно. Нужно ткнуться носом в каждый угол и обжечься, чтобы узнать правила (деревянный щит легко вспыхивает от контакта с лавой, а новый взять негде – только если вернуться в город и купить), изучить местность, определить недоступные места и понять, что необходимо для преодоления препятствий. Игра скрупультно выдает вам средства (едва ли не в середине игры Линк получает возможность нырять!), но всегда ставит посильные цели, последовательно их усложняя. В Skyward Sword все максимально естественно; здесь достаточно здравого смысла, чтобы верно понять намеки игры и решить логическую загадку. Не получилось – никаких поблажек не ждите. Игра, словно строгий преподаватель, будет твердить, что вся необходимая информация, достаточно просто взглянуть на нее под иным углом. И когда, помучавшись полчаса, вы найдете простое, элегантное решение, то восхищение от изящества загадки в стократ перекроет любое недовольство потраченным временем.

Течение игры – то, что иногда называется flow, – вездесущее, без перекатов. Игра не мельчит микроменеджментом – например, число склянок с лечебным зельем будет у вас исчисляться единицами, а число стрел, бомб и даже денег в кошельке строго ограничено. Skyward Sword – не



про прокачку и экипировку. И если The Legend of Zelda и называли action/RPG (в том числе и мы), то лишь от бедности терминологии и чтобы подчеркнуть наше уважение к сериалу. Игра не делится и на приключенческую и экшн-части, как какой-нибудь Uncharted. Здесь каждая драка с врагом – маленькая логическая загадка. Например, хищное растение незачем бить по голове, следует перерубить ему стебель. Единственное слабое место паука – пузо. Нужно сначала развернуть насекомое тщательно рассчитанным ударом по панцирю, а потом уже вонзить меч в открывшуюся точку. Драка с боссом – и вовсе каждый раз маленький шедевр с чередой ваших проб и ошибок, заканчивающейся победой и наградой. И каждый раз, когда вам кажется, что вы уже привыкли к чему-то и скоро начнете зевать, игра предлагает новые вызовы и новые возможности для Linka, испытывает вашу внимательность, смекалку, интуицию и, конечно, умение владеть джойпадом. Вы возвращаетесь на старые локации, получив новые гаджеты для Linka, и внезапно обнаруживаете: они меняют чуть менее чем все.

Вы можете сказать – чудесно, но все вышесказанное нам обещали разработчики десятков, если не сотен игр схожего жанра. И, дескать, что хорошего в том, что бомбы здесь расположены на грядках, и поначалу их можно применять только непо-



средственно на месте (выкопал – и сразу надо бросать, пока не взорвалась), и только позже Link получает сумку для их переноски к необходимой точке? Ограничения зельдовского геймдизайна во много искусственны, сродни неспособности героев FPS перепрыгивать полуметровые ограждения. Но штука в том, что в Skyward Sword каждый заборчик, каждая кочка, каждый враг находится ровно там, где он должен быть, с точностью до пикселя. Это сильно контрастирует с другими приключенческими играми, где ключевые, хорошо проработанные сцены разбавлены жидким кашем «просто комнаты с врагами». Мы слишком привыкли к тому, что тщательно проработанное, красивое окружение проносится мимо нас со скоростью поезда, и любая преграда выбрасывает нас из этого кино. Медленная, неспешная Skyward Sword непривычно заставляет нас остановиться, присмотреться к каждой детали и понять, как ее можно использовать. Игра возвращает нас в те времена, когда мы искали спрятанные комнаты в каждом платформере и находили их, пользуясь исключительно логикой и фантазией, но не солюшнами из Интернета. И, самое главное, это не пустые обещания, которые обычно выполняются на уровне «уж сколько смогли». Результат соответствует ожиданиям.

Подводный камень: чтобы увидеть суть The Legend of Zelda и полюбить Skyward Sword, нужно дать игре шанс. Убедить себя в том, что не в графике суть и не зазорно делить любимое увлечение со школьниками младших классов. Избавиться от дурацких комплексов, корни которых – в суровом дворовом детстве. Раскрыть душу играм как искусству и научиться быть на одной волне с суровыми сорокалетними дядьками-геймерами из США и Европы. Ведь львиная доля покупателей Skysword – люди, вроде актера Робина Уильямса. Он, напомню, играет в The Legend of Zelda двадцать пять лет и даже дочь назвал Зельдой в честь принцессы. Именно здесь кроется второй (помимо идеальной игровой механики) секрет успеха цикла: в каждой новой игре запрятаны ключики к сердцу фанатов The Legend of Zelda, нагло эксплуатирующими их любовь и чувство ностальгии. В России, конечно, таких людей почти нет. Nintendo рассчитывает, что еще через двадцать пять лет такие появятся. Так вот: хотелось бы верить! **СИ**



Дмитрий
Коконев



Rayman Origins

RAYMAN ORIGINS – ЭТО ДВУХМЕРНЫЙ ПЛАТФОРМЕР С ПОТРЯСАЮЩЕЙ РИСОВАННОЙ ГРАФИКОЙ, НЕСМЕШНЫМ ФРАНЦУЗСКИМ ЮМОРОМ И БАГАЖОМ СМЕЛЫХ ИДЕЙ, КОТОРЫЕ ЛЕТ ДЕСЯТЬ НАЗАД ВОСПРИНЯЛИ БЫ НА «УРА». ВЕРСИЯ ДЛЯ PLAYSTATION VITA – ТОЧНАЯ КОПИЯ ИГРЫ С ДОМАШНИХ КОНСОЛЕЙ. КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО – КОПИЯ.

Платформа: PlayStation Vita Жанр: action, platform Зарубежный издатель: Ubisoft

Российский дистрибутор: «С-СофтКлаб» Разработчик: Ubisoft Montpellier Мультиплер: local

Обозреваемая версия: PlayStation Vita Страна происхождения: Франция

Cразу скажем: в портативной кальке почти никак не задействованы «дополнительные возможности» консоли – можно разве что для разнообразия ткнуть пальцем экран, но и только. Бонусов никаких тоже нет – это все-таки слепок приключения с PS3, просто без долгих загрузок и необходимости чем-то жертвовать визуальном плане. Мне, как человеку, который не играл на Origins на домашних платформах (и не планировал, в общем-то), с одной стороны, понятно, кого может заинтересовать карманная версия. С другой – на большом экране игра выглядит все-таки красивее. Так где же правда?

Вообще, популярность сериала Rayman для меня и по сей день остается большой загадкой. В своей рецензии на оригинал Константин Говорун включил его в список «четырех величайших платформеров», и никто вроде бы не стал возражать. При этом Origins – это, скорее, сориентательный образ жанра, непонятный, неприятный и во всем, кроме очаровательной графики, лишенный оригинальности. Но это еще полбеды. По каким-то одному только Мишелю Анселью понятным причинам тут не соблюдаются многие требования, установленные за последние годы. Скажем, когда меня попросили собрать больше сияющих фиговин, чтобы пройти дальше и посмотреть другие уровни, я как-то даже возмутился. Мол, что, повторите, пожалуйста? Не так уж сильно мне нравится ваша игра, чтобы пускаться во все тяжкие ради простой возможности посмотреть еще одну аляповато разрисованную локацию. То есть, нравится, конечно, но хочется побить «туристом» – поглязеть, осмотреться, попрыгать по платформам и собрать все умения для главного героя.

С другой стороны, можно рассказывать о платформере чисто механически, мол, раз тут цитируется много успешных представителей жанра, значит, игра удалась. Но как игрока меня

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

▲ Скриншоты из Rayman Origins можно использовать как иллюстрации для каких-нибудь сатирических произведений. Ничего не понятно, но вроде как и весело, и немного оскорбительно.

6.5
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР

ЗА АРТ-ДИЗАЙН



волнует совершенно другое: не могу считать, что Rayman Origins достойна повторного (версия для PSV в данном случае вторична) приобретения, потому что ни один персонаж не понравился и не запомнился, шутки показались несмешными, да и носиться туда-сюда не пойми зачем было откровенно скучно. Кооперативный режим? Да на кой чорт он мне сдался в метро, в самолете или на личной яхте (которой у меня все равно нет, ну да и что с того)? Посмотреть, как удачно разработчики цитируют идеи десятилетней давности? Сталкивались уже с таким – см. LittleBIGPlanet. Но там хоть герои, вроде бы и безличенные, вызывали большее симпатии. А тут – мультфильм без смысла, яркие картинки, которые совершенно не запоминаются, панорама бесконечного самолюбования, обласканная доморощенными эстетами.

Другими словами, ставить Rayman Origins в один ряд с общепризнанными фаворитами жанра значило бы сильно польстить разработчикам. При всем богатстве идей, задумок и заимствований игра оставляет совершенно равнодушным – а это, пожалуй, самый большой недостаток, после которого можно не продолжать. **СИ**

RAYMAN 3 HD

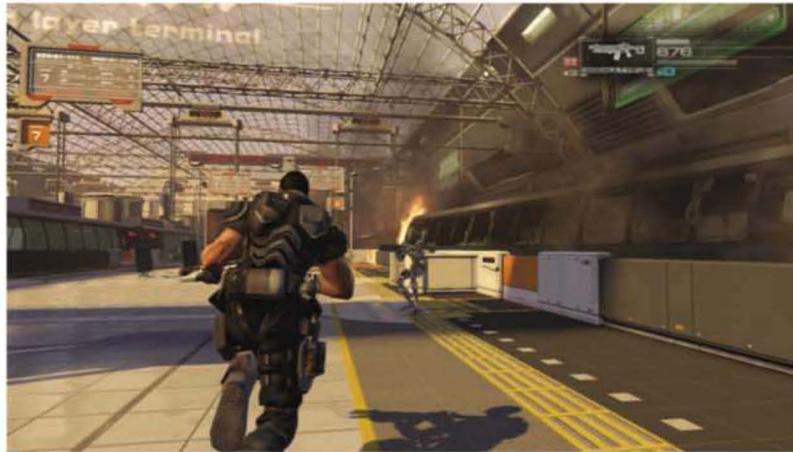
В конце марта вышел ремастер последнего трехмерного выпуска Rayman – Hoodlum Havoc. Он забавный: достаточно простой, чтобы быстро во всем разобраться, красивый и разнообразный, а самое главное – сюжет в нем не плетется сзади как бедный родственник. Многие почему-то недооценивают роль сценария в платформерах, а зря.



Binary Domain

СУДЬБА BINARY DOMAIN – ЛУЧШЕЕ ОБЪЯСНЕНИЕ ТОГО, ПОЧЕМУ ИЗДАТЕЛИ ЛЮБЯТ СИКВЕЛЫ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ. ЖУРНАЛИСТЫ, ГЕЙМЕРЫ, РАСПРОСТРАНИТЕЛИ КАК-ТО С ЛЕНЦОЙ, НЕБРЕЖНО ОТМАХНУЛИСЬ ОТ BINARY DOMAIN ЯРЛЫКОМ «ХОРОШИЙ ЯПОНСКИЙ КЛОН GEAR OF WAR», ДАЖЕ НЕ РАССЧИТАВШИ НАЙТИ В ИГРЕ НЕЧТО БОЛЬШЕЕ. ВКЛЮЧИЛИ ДЕМКУ ИЛИ ДАЖЕ ПРОШЛИ ПАРУ УРОВНЕЙ, А ПОТОМ ОТВЛЕКЛИСЬ НА MASS EFFECT 3 ИЛИ ЕЩЕ КАКОЙ СИКВЕЛ. МЕЖ ТЕМ, BINARY DOMAIN – НЕ ДЕЖУРНЫЙ РЕЛИЗ И НЕ БЕЗУМНЫЙ ЯПОНСКИЙ АРТ-ХАУС, А ВПОЛНЕ СЕБЕ ЗРЕЛИЩНЫЙ МЕЙНСТРИМ ААА-КЛАССА С ПРЕТЕНЗИЯМИ НА НАГРАДЫ ПО ИТОГАМ ГОДА.





Первое, что всем бросается в глаза: Binary Domain – шутер от третьего лица с укрытиями. Как Gears of War. Как Uncharted. Как Vanquish. Но я бы не сказал, что в этом жанре локтями толкаются десятки конкурентов за наше внимание. Сколько приличных игр выходит за год? Две? Три?

Ярлыки в духе «Dragon's Dogma» – подражание Skyrim уместны тогда, когда нас уже тешит от игровой механики, как это было со стратегиями в реальном времени после успеха StarCraft. Критика была бы понятна, окажись Binary Domain посредственной игрой, вроде Quantum Theory. Однако если взять отдельно сингл-кампанию Gears of War 3 и напрямую сравнить ее с новой игрой Sega, результат вряд ли обрадует Маркуса Феникса.

Binary Domain – типичное творчество японских геймдизайнеров в том смысле, что невероятные усилия вложены в сюжет, диалоги, персонажей, их взаимоотношения. Серьезно, как в JRPG в эпоху расцвета жанра. В Gears of War 2 и 3 можно насчитать по несколько ярких, эмоциональных моментов, просвечивающих насквозь друзей Маркуса Феникса. За всю игру. В Binary Domain из таких вспышек выстроены все восемь-девять часов прохождения. Американцы (хрестоматийные белый мужик с автоматом и его смешной чернокожий напарник Бо), англичане (чопорный британец Чарли и страшненькая валькирия Рэйчел с РПГ за спиной), красавая китаянка-снайпер Фэй и остроумный французский робот Кайн, плюс пара случайно прибившихся японцев, – чертовски похоже на меню ботов для мультиплеера. Даже я, после всех демок, презентаций, интервью, совершенно не рассчитывал, что из судеб и характеров спецназовцев будет собрана на-

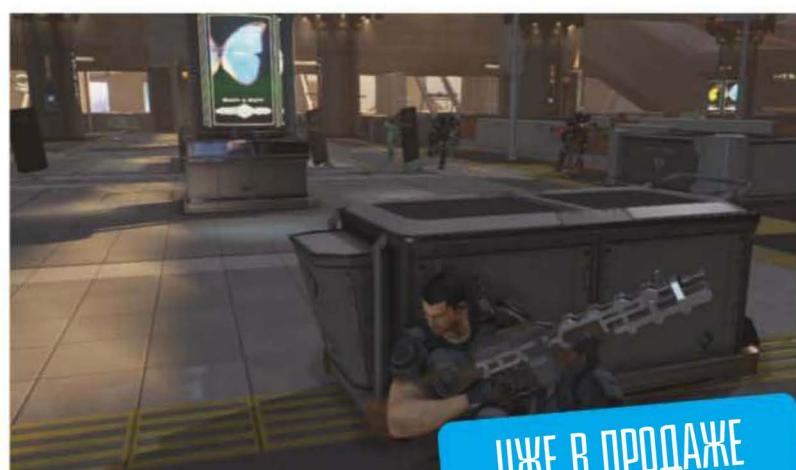
9.0
ОЦЕНКА



столько убедительная и увлекательная история. Игра о водоразделе между живыми людьми и искусственным интеллектом построена так, что ее персонажи сами еще чуть-чуть и пройдут тест Тьюринга.

Ключевые сюжетные моменты Binary Domain были уже изложены в трейлерах, поэтому не считайте сказанное ниже за спойлеры. Представьте себе нашу Землю в конце XXI века. Международная команда Rust Crew, в которую входят герои, предназначена для ареста нарушителей законов о робототехнике, где бы они ни находились. В Японию, переживающую новый период изоляции от внешнего мира (погуглите «сёгунат Токугава»), они были отправлены после инцидента, случившегося в США. Обычный человек, проживший в стране с десяток лет, внезапно оказался роботом в оболочке из плоти и крови, который и сам не знал, что у него внутри набор железяк. Правда раскрылась случайно – а сколько еще самозванцев разгуливает по улицам наших городов? Единственный инженер в мире, способный построить настолько совершенную машину, – японец Ёдзи Амада – стал главным подозреваемым. Делать роботов неотличимыми от людей строго запрещено, поэтому гения следует арестовать и доставить в Женеву. Японское правительство коррумпировано, поэтому операцию следует проводить тайно, – по крайней мере, пока не будут получены прямые доказательства преступления.

Первые уровни Binary Domain смахивают на Army of Two или Modern Warfare – два американца спиной к спине сражаются с полчищами роботов, отпуская скребезные шутки. Уже здесь, однако, меня впервые пробрала дрожь. Виртуальный напарник выбрал идеальный момент и нашел нужные слова, чтобы объяснить: если еще раз облажаюсь, он не сможет прикрыть мою шкуру. Я не смог определить, был ли это скрипт, либо реплика оказалась реакцией на мои неудачные действия в бою. Впрочем, настоящая Binary Domain начинается после встречи с британцами и китаянкой: отряд делится на две группы, и вы волны выбирать, кто пойдет с вами вперед, а кто останется прикрывать тыл. От решения несколько меняется тактика в бою (каждый персонаж специализируется на определенном типе оружия), но это отнюдь не главное. Диалоги прямо зависят от того, кого вы выбрали, и налаживать (или портить) отношения тоже можно лишь с партнерами по команде. Простой пример: на первую миссию я выбрал двух девушек, и получил



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3, Windows

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows Жанр: shooter.third-person Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибутор: «1С-СофтКлаб» Разработчик: Sega (Yakuza studio)

Мультиплер: vs/co-op, online Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония



в разгар перестрелки вопрос – дескать, почему именно они; я что, так сильно люблю женское общество? Ответив в том духе, что я грязный извращенец, получил минус к отношениям с китаянкой («фу таким быть») и плюс с англичанкой («а что, люблю, когда мужик прямо говорит, что хочет»). Уже позже я понял, что на самом деле мне было физически некомфортно находиться рядом с мужчиной-британцем. Его язвительный тон, убийственные шутки и статус старшего офицера группы выводили меня из себя ничуть не меньше, чем главного героя. В кругу дам – пусты и столь боевых – мне было проще чувствовать себя лидером.

Ритмика повествования *Binary Domain* такова, что игра меняется и встремляет геймера ровно тогда, когда он привыкает к положению дел. Зрелищный GC-ролик с погонями и взрывами сменяется зарисовкой из мирной жизни – зоной, где можно просто пройтись и поговорить с людьми. Привычную, сработавшуюся команду отбирают, заставляя встать плечом к плечу с менее приятными напарниками, а то и вовсе случайными союзниками. Наконец, сюжет игры делает несколько поворотов, когда, опять же, без подсказки Интернета совершенно неясно: было ли это жестоко прописано в сценарии, либо же на результат повлияли действия геймера. Конечно, это не *Mass Effect*, и ваши действия лишь ограниченно влияют на сюжет. Однако *Binary Domain* мягко, ненавязчиво подталкивает к тому, чтобы поступать так, как должно, и нужно быть совсем уж человеком без сердца, чтобы не подчиниться логике этой увлекательной истории и не полюбить ее героев. Тосихиро Нагоси, автор *Binary Domain* и *Yakuza*, рассказывая об отношениях внутри команды, объяснял: если не найдете общий язык с коллегами, те перестанут выполнять приказы. Это как раз не страшно – спецназовцы прекрасно обходятся и без ваших указаний, а тактическим шутером *Binary Domain* назвать сложно. Неприятно другое: в пылу перестрелки случайно задеть друга и получить от него минус к отношениям и крепкое слово в свой адрес. Еще не вполне ясно, на что это повлияет, но чертовски не хочется совершить еще раз ту же ошибку. То же касается диалогов с вариантами ответов: так неловко, когда по ошибке говоришь глупость и обижашь друга.

Убедительность игры усиливается благодаря невероятно грамотной локализации для Европы, учитывющей национальные особенности персонажей. Японцы говорят между собой на родном языке (для вас их реплики переведены субтитрами), с иностранцами – на ломаном английском. Идеально переданы британско-французский произношение и французский акцент, да и за текст диалогов, учитывающий национальный характер, хочется отлить награду из чистого золота и отослать автору. Очень остроумно и живо. Даже малозначимую фразу о том, что нужно нажать кнопку и вызвать лифт, герой игры сформулирует так, что захмуриваешься от эстетического удовольствия. Французский робот наверняка будет номинирован нами на лучшего персонажа второго плана в 2012 году. Впро-

чем, стоит оговориться: если по-английски вы сами говорите плохо, то и в диалогах сможете понять только общий смысл, а львиная доля юмора пройдет мимо.

Возвращаясь к теме шутера с укрытиями, так и хочется вспомнить: Наташа Одинцова как-то спросила у создателей *Vanquish*: было бы им приятно стрелять по японским роботам (в той игре, напомню, роботы были российские)? Это маловероятно, конечно, но совпадение забавно: коллеги по издательству Sega словно услышали этот диалог и из принципа сделали новый шутер так, как предлагали мы, – дескать, им нормально воевать со своими. *Binary Domain* во многом пересекается с *Vanquish*: тоже современный политический расклад спроектирован на не стол уж далекое будущее – все еще злобдевно, но уже не обидно ни для кого. Игра, конечно, выглядит на сто процентов западной, щедро сдобренной *western touch*, но по сути это мозголомная рефлексия по поводу собственной идентичности. Робот-секретарь на ресепшне японской корпорации в *Binary Domain* разговаривает и двигается ровно так же, как девочка на входе в офис Sega. Глянцевый фасад верхнего Токио в игре так же резко контрастирует с грязными низами, как и современные девочки-гяу из Сибуи с китайскими проститутками, пристающими к иностранцам в Роппонги. Несспособность сил самообороны справиться с несколькими спецназовцами, полная готовность страны раздвинуть ноги перед полномасштабным вторжением – привет базе США на Окинаве. Но самый сок, конечно, кроется в идее о том, что американские бизнесмены украли у японцев созданную ими индустрию и заставили отступить в ужасе на скимающийся внутренний рынок. Вы уж сами догадайтесь, что это история напоминает.

При схожести сеттинга, *Binary Domain* отличается от *Vanquish* в главном: там фишкой были скорость и режим *slo-mo*, здесь – работа в команде и разрушение роботов по частям. Арсенал оружия в *Binary Domain* стандартен,

ИГРА, КОНЕЧНО, ВЫГЛЯДИТ НА СТО ПРОЦЕНТОВ ЗАПАДНОЙ, ЩЕДРО СДОБРЕННОЙ WESTERN TOUCH, НО ПО СУТИ ЭТО МОЗГОЛОМНАЯ РЕФЛЕКСИЯ ПО ПОВОДУ СОБСТВЕННОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ.





за исключением разве что EMP-гранаты; эта скучность – один из немногих очевидных минусов (будущее же на дворе, где мои футуристические пушки?). Зоопарк роботов выглядит уже веселее, хотя большинству можно найти аналог в знакомых нам шутерах. Одни враги прячутся за переносными щитами, другие сидят в укрытиях и ведут беспокоящий огонь, а трети бегут с шотганами прямо к вам, чтобы нашпиговать картечью в упор. Мелкие роботы-пауки со встроенными гранатами, огромные терминаторы с многоствольными пулеметами, быстрые ниндзя с мечами и даже роботы под полем невидимости – хлопот вам хватит, хотя все они меркнут по сравнению с боссами. Здесь разработчики словно отключили комплекс неполноценности по поводу продаж западных шутеров и побежали творить. Серьезно, еще ни одна игра не выставляла против меня боевую листру размером с хрущевскую пятиэтажку.

Думать в бою нужно куда меньше, чем за прилавком киосков самообслуживания. Там продаются аптечки, патроны, оружие и нанотехнологические имплантаты. Ваши напарники могут лечить потерявшим сознание бойцов, но не сколь угодно раз, другие расходные материалы тоже заканчиваются быстро, поэтому важно не оказаться «пустым» в сцене битвы с боссом. А правильный подбор имплантата для брони может решить проблему «враг выносит вас одним ударом». В бою нужно получать удовольствие, кроша металлические конечности врагов, добивая их ударом приклада и даже получая пулью от обезноженного робота, который подполз незаметно и из последних сил давит пальцем на спусковой крючок. Это настоящее визуальное пиршество для поклонников и «Терминатора», и аркадных шутеров в духе *Contra*. И хотя графический движок и выдает картинку на уровне лучших западных игр, дело не столько в технологиях, сколько в том, что о прозе фреймрейта и полигонов за игрой забываешь (внезапно вспоминая только в PS3-версии, на одной-двух тормозящих сценах). Хватает в *Binary Domain* и лирических wow-отступлений, вроде заплылок на катере под огнем противника, и смен декораций для перестрелок – от поезда и лифта до мини-фургона на токийском хайве.

В прошлом году по презентациям Sega сложно было понять, что за игру готовит компания. Выводя на первый планrudиментарное тактическое взаимодействие (отдать приказ прикрыть

огнем, пока бежишь занимать другую позицию), даже управление голосом показывали на этих же скучных примерах. Меж тем, об отсутствии у меня гарнитуры я даже однажды пожалел. Представьте себе: выходит на связь мерзкий британец Чарли и говорит – слушай, там Рэйчел лежит без сознания, помоги ей. Я отвечаю – извини, некогда, я тут по боссу палию из гранатомета. Чарли настаивает – дескать, я ближе всех к месту, где она лежит. Я отказываюсь. Тогда Чарли обращается к Фэй, и у той как раз есть одна аптечка. Я, стоя за колонной, наблюдаю, как красавица бежит по открытой местности и попадает аккурат под спецприем босса. На Фэй у меня аптечка нашлась, но пока я с ней возился, умерла Рэйчел, и игра закончилась. Я был расстроен, серьезно: если бы все ответы я проговаривал голосом, то эффект погружения и мои эмоции по поводу неудачи оказались бы куда сильнее.

Чтобы понять суть игры, нужно было говорить не с PR-менеджером западной Sega, а лично с Тосихиро Нагоси. Режиссер объяснял: с его точки зрения, западные шутеры уже добились идеальной игровой механики, и обогнать их на этом поле невозможно. Однако ни один из них не может предложить действительно убедительную историю, а самые яркие эпизоды сосредоточены в неинтерактивных сюжетных роликах. Задача *Binary Domain* – интегрировать драматические моменты в собственно игру, и нивелировать таким образом переход между сюжетными роликами и перестрелками. В этом смысле работа Тосихиро Нагоси – отличный пример того, как еще можно рассказывать истории в формате интерактивных развлечений, и конкурент не столько *Gears of War* и *Uncharted*, сколько *Heavy Rain*. И это прекрасно.

А плохо – то, что хоть финал игры и намекает недвусмысльно на сиквел, продажи *Binary Domain* слишком низки, чтобы на это можно было рассчитывать. Sega, выпустившая за последние годы столько крутых оригинальных игр, собравших кучу наград от прессы и добившихся любви хардкорных геймеров, начинает считать деньги. И вот это уже ужасно. **СИ**

ЗАДАЧА *BINARY DOMAIN* – ИНТЕГРИРОВАТЬ ДРАМАТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ В СОБСТВЕННО ИГРУ, И НИВЕЛИРОВАТЬ ТАКИМ ОБРАЗОМ ПЕРЕХОД МЕЖДУ СЮЖЕТНЫМИ РОЛИКАМИ И ПЕРЕСТРЕЛКАМИ.



О МУЛЬТИПЛЕРЕ

Сюжетную кампанию принципиально нельзя проходить в кооперативе – как понимаете, тогда потерялась бы сама суть взаимодействия с AI-персонажами. Для сетевых развлечений подготовлены отдельные режимы, но тратить на них время нет никакого смысла. Для этого лучше *Gears of War 3* вам ничего не найти.

Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai

В ЭПОХУ BATMAN: ARKHAM CITY, BAYONETTA И RED DEAD REDEMPTION СЛОЖНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО НЕСПЕШНЫЕ ПОШАГОВЫЕ СТРАТЕГИИ БЕЗ ЯРКИХ ИСТОРИЙ И УБЕДИТЕЛЬНЫХ ОБРАЗОВ – ТОЖЕ ИГРЫ, ТОЖЕ КАК ИСКУССТВО, И ИХ НЕ СЛЕДУЕТ ОБДЕЛЯТЬ РЕЦЕНЗИЯМИ В ПРОФИЛЬНОМ ЖУРНАЛЕ. FALL OF THE SAMURAI НАГЛЯДНО ПОКАЗЫВАЕТ: И СПРОЕЦИРОВАННЫЕ НА КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ ШАХМАТЫ МОГУТ СДЕЛАТЬ ЧЕЛОВЕКА ЗА МЫШЬЮ И КЛАВИАТУРОЙ ЧУТОЧКУ ОБРАЗОВАННЕЕ.

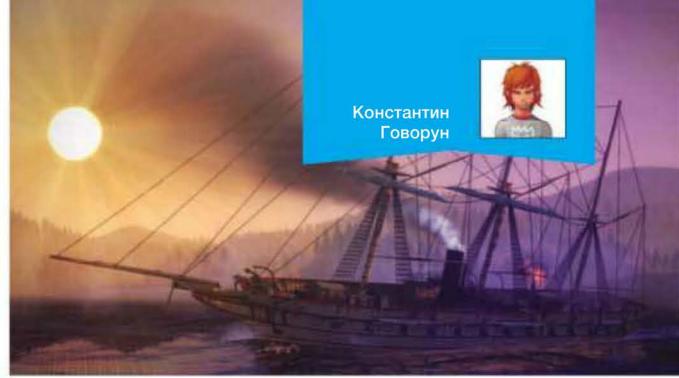
Британская студия Creative Assembly, придумав много лет назад цикл Total War, приковала себя к галерее собственного успеха. Перебирая эпохи и страны, геймдизайнеры раз за разом воспроизводили одну и ту же двухуровневую механику: управляешь государством в пошаговом режиме на глобальной карте, передвигая фигуры генералов по провинциям и заказывая новые казармы в городах, а как настанет пора битвы – выводишь в поле до двадцати юнитов с контролем в реальном времени. Громоздкая по описанию, на деле любая Total War идеально адаптирована

8.5

ОЦЕНКА

Платформа: Windows Жанр: strategy, real-time/turn-based Зарубежный издатель: Sega
Российский издатель: 1С-Софtekлаб Разработчик: Creative Assembly Мультиплер: vs, online
Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: Великобритания

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows



Константин
Говорун

лась под игрока, позволяя ему тратить больше времени на интересные занятия и отдавать на откуп компьютера скучные. Плюс зрелищность: в одном юните-отряде может насчитываться до двух сотен бойцов, каждый из которых индивидуально отрисован. На технологиях Total War можно воспроизводить реальные исторические сражения с уровнем достоверности, пригодным для научно-популярных фильмов, чем и воспользовался, например, телеканал BBC.

Год назад, в Total War: Shogun 2, была раскрыта тема Сэнгоку Дзидай, эпохи масштабной феодальной войны на территории Японии. Ода Нобунага и Синген Такеда, Samurai Warriors, Kessen 3 и Sengoku Basara – наверняка вы встречали на страницах «СИ» эти имена и названия. Прошлогоднюю игру я критиковал, впрочем, за то, что в ней все самураи и их кланы были на одно лицо. Серьезно: меньше вариативности в мультиплере, нулевая мотивация проходить кампанию дважды и минимум понимания того, за что воевали все эти люди. Если не перечитать «Сегуна» Клавелла перед запуском игры и намеренно не попробовать поиграться с бесполезными христианством и ружьями – так вообще грустно.

В Fall of the Samurai, настолько большом дополнении, что его стоит назвать отдельной игрой, все иначе. Речь здесь идет о войне Босин, результатом которой стали ликвидация класса самураев, передача всей власти от сёгуна





императору (реставрация Мэйдзи) и курс на радикальную модернизацию страны. Спустя несколько десятилетий пришли плоды еще слаще: победа над первоклассной европейской державой в русско-японской войне и обретение подлинной независимости. Но были и альтернативные пути развития: полуколониальное существование по образцу Китая, либо создание всамделишней республики с выборным правительством. Поэтому, несмотря на то, что сама война была куда короче и скучнее, чем эпические битвы Сэнгоку Дзидай, на кону стояло куда больше, чем личность лидера страны.

Игровая механика целиком построена вокруг основного конфликта – выбора пути развития для Японии. Все феодалы-даймё склоняются к одной из сторон – за императора (символ модернизации) или за сёгуна (традиционные ценности). Воевать можно с любыми соседями, но логичнее дружить с теми, кто разделяет ваши взгляды, и гнобить заблуждающихся. Есть политические предпочтения и у жителей подконтрольных провинций, на что необходимо влиять пропагандой. Развивая города, вы также можете строить как традиционные здания (например, домик для гейши), так и современную инфраструктуру (вроде железной дороги). Каждый шаг в сторону модернизации приближает вас к достижениям современной науки, однако консервативное население не раз и не два поднимет восстание. И, наконец, у каждой ветки развития – свой набор юнитов. Традиционалисты все еще воюют луком и стрелами (хотя и не гнушаются собирать ополчение с ружьями) и выводят на поле боя самураев с катанами, их противники строят армию по европейскому образцу.

Честно говоря, я не очень люблю Total War о девятнадцатом веке, когда пехота с ружьями выстраивается в шеренги и палит друг в друга. Средневековые баталии

Я СМОГ ПОБЕДИТЬ ТОЛЬКО ГРЯЗНО – ГРАБЯ
КАЖДОЕ ЗАХВАЧЕННОЕ ПОСЕЛЕНИЕ И ЖЕСТОКО ПОДАВЛЯЯ ВОССТАНИЯ, ИГНОРИРУЯ ШТРАФЫ К ЧЕСТИ
МОЕГО ДАЙМЁ

с тяжелой рыцарской конницей, лучниками и копейщиками ближе к сердцу, да и простор для тактики дают куда больший. Поэтому в Fall of the Samurai мне особенно нравилось смотреть, как мои самураи вспарывают горло обнаглевшим крестьянам. Дескать, те сочли, что ружье в их руках превращает ничтожество в солдата, но недооценили храбрость настоящих воинов и остроту их мечей. Но, конечно, оптимально держать в своей армии и стрелков европейского образца, и копейщиков, и самураев с катанами, и пару отрядов лучников для навесного огня, а если казна позволяет – немного артиллерии и конницы. А совсем идеально – подбирать армию с учетом разведданных о войсках противника. Стоит также добавить, что юниты традиционалистов, в принципе, доступны и сторонникам императора и модернизации (хотя для этого придется в одной из провинций иначе строить линейку рекрутерских зданий), но не наоборот. Лучшая же пехота – европейцы из сettльментов, которые вы сможете основать едва ли не в самом конце игры. Можно побаловаться и с флотом, благо теперь Япония может строить даже броненосцы, но его роль всегда останется вспомогательной: прорвать экономическую блокаду, отразить вторжение вражеского десанта.

Как и в обычной Shogun 2: Total War, после завоевания определенного количества провинций срабатывает триггер тотальной войны за господство над Японией. Но если в прошлогодней игре все начинали вас ненавидеть, то в новой отношения с соседями зависят от сделанного вами выбора. Вы можете либо поддержать ту сторону, за которую сражались с самого начала, переключиться на другую (довольно глупое решение), либо объявить о создании республики (игра, впрочем, формулирует это как «взять власть в свои руки», и суть выбора раскрывается только результатами). В первых двух случаях ваши единомышленники автоматически становятся союзниками, противники тоже формируют большую коалицию, примерно равную вам по силам. Добиться окончательной победы до обидного просто. Республиканцев ненавидят все, плюс вы теряете секретных агентов, – и тут уже требуется невиданное мастерство, чтобы просто выжить, не говоря уже о контрнаступлении. В таких условиях я смог победить только грязно – грабя каждое захваченное поселение и жестоко подавляя восстания, игнорируя штрафы к чести моего даймё. Все три варианта, впрочем, блестяще отражают реальные расклады в решавший момент войны Босин. Феодальная раздробленность и самураи действительно уходили в прошлое (настолько, что аристократия была готова добровольно отказаться от статуса), но к республике страна точно была не готова.

Под конец стоит сказать еще несколько слов об историческом подтексте игры. В то время в Японии царствовал император, а правил сёгун. Американский флот «черных кораблей» заставил сёгуна открыть страну – так в порты стали





заходить иностранные суда, а в сеттльментах поселились европейцы. Япония в те годы была едва ли не последней независимой азиатской страной, и дело потихоньку шло к колонизации. Крестьянам, меж тем, не нравилось, что по их патриархальной стране начали разгуливать грязные и невоспитанные иностранцы. Император потребовал от сёгуна изгнать пришельцев, но тот отказался.

Далее – следите за руками. Националисты, выступающие за отказ от контактов с иностранцами, потребовали передать всю власть хорошему императору, раз сёгун не может защитить страну. Был поднят мятеж, и несколько дайме прислали войска для защиты своего лидера. Однако, чтобы одолеть армию сёгуна, сторонники императора подружились с иностранцами, которые прислали им самое современное оружие. Именно поэтому в решающей (и единственной) битве ими и была одержана победа. Пулеметами (и это не фигура речи) выкосили самураев с катанами. Таким образом, император низложил сёгуна потому, что тот слишком потворствовал иностранцам, но сам победить смог только благодаря помощи заграницы. Далее новая власть превратила Японию из средневекового феодального государства в современную державу, равную европейским, закупая технологии и обучая специалистов в США и Великобритании. А как же крестьяне, которые изначально поддержали императора именно за то, что он был против засилья иностранцев? Что ж, их уже никто не спрашивал.

Именно эта история (пусть и с существенно большим количеством сражений, чем в реальном мире) очень удачно смоделирована в *Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai*. Вам может быть неинтересна Япония, верно, но революция и модернизация – слова, хорошо знакомые ценителям российской истории, а уж конфликты элит при закулисной поддержке иностранных держав до сих пор в тренде. Да и та же Крымская война, выявившая отсталость нашей страны, произошла всего за десять лет до событий игры. Читайте книжки, ищите аналогии – очень поучительно, серьезно. Очень жаль, конечно, что механика *Total War* совершенно не годится для войн даже начала XX века, и мы вряд ли когда-нибудь сможем после очередного пресс-тура в Creative Assembly поставить на обложку «СИ» генерала Каппеля. **СИ**

ИМПЕРАТОР НИЗЛОЖИЛ СЁГУНА ПОТОМУ, ЧТО ТОТ СЛИШКОМ ПОТВОРСТВОВАЛ ИНОСТРАНЦАМ, НО САМ ПОБЕДИТЬ СМОГ ТОЛЬКО БЛАГОДАРЯ ПОМОЩИ ЗАГРАНИЦЫ.





Everybody's Golf

EVERYBODY'S GOLF (В ЯПОНИИ И США НАЗВАНИЕ ДРУГОЕ) – ЭТО ВЕЧНЫЙ САТЕЛЛИТ ПЛАТФОРМ PLAYSTATION. ОДНА ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ИГР НА PSP, БЕЗУМНО УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ГОЛЬФ ДЛЯ PS3, А ТЕПЕРЬ – ФАВОРИТ СТАРТОВОЙ ЛИНЕЙКИ PSV.

Платформа: PlayStation Vita Зарубежный издатель: SCEA Российский дистрибутор: «1С-СофтКлаб»

Разработчик: Clap Hanz Мультиплер: vs, local/online Обозреваемая версия: PlayStation Vita

Страна происхождения: Япония

ЖИВЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

8.0
ОЦЕНКА

О

днако название в данном случае обманчиво. Я бы не сказал, что это гольф для всех, хотя дружелюбное настроение создается тут с заглавного меню – забавные модельки персонажей, расслабляющая музыка и разноцветный шрифт вводят в заблуждение. Clap Hanz не первый раз подкупает таким подходом: под видом еще одного жизнерадостного «гольфа» для всех возрастных категорий нам преподносят что-то, что даже на ознакомительном этапе заставляет производить в голове миллион очень нужных вычислений, искать в Интернете обозначения разных терминов (игра поставляется без бумажной документации, разумеется) и буквально заучивать лунки. Где-то к середине игры я поймал себя на мысли, что голова полностью забита Everybody's Golf, и ни о чем другом думать просто невозможно – боишься забыть, например, что делать, если до лунки метров пять, а поверхность неровная – сначала наклон влево, потом вправо, и все это с подъемом и спуском. Звучит убедительно?

Поначалу игроку доступны всего два персонажа – мальчик и девочка – а также базовые клюшки и стандартный мячик. Новые персонажи открываются по мере прохождения турниров; есть серия соревнований, пройдя которые, игрок сражается с новым соперником. Победит – откроет следующий турнир. Сами соревнования вовсе не обязывают побеждать на каждой лунке. Скажем, есть серия из восьми лунок – достаточно обойти соперника по очкам, чтобы остаться в выигрыше. Сделать это просто: можно либо всегда добиваться пары, можно сделать два раза бёрди – и тогда вряд ли кто-нибудь догонит (на начальных этапах, во всяком случае), либо попасть в лунку с одного удара (что очень сложно, за это даже полагается серебряный трофея). Тогда точно нечего будет бояться.

Локации поначалу тоже простые – всего на несколько ударов. Поверхности ровные, котлованов почти нет, никаких препятствий. Где-то на фоне в тоннель заезжает поезд, где-то бегают животные, а на мячике после удачного удара оказывается божья коровка – красота, иными словами. Но уже на второй локации жизнь станет сложнее: появятся сложные котлованы, неровные поверхности, стандартные клюшки уже не будут справляться со своими функциями. Появятся дополнительные условия, которые надо будет как-то учитывать при выполнении удара. Скажем, с какой силой надо ударить и куда именно, чтобы мячик не скатился потом в реку? Следует ли бить по указанной траектории, или лучше ударить послабее, потому что мячик либо перелетит, либо скатится потом вниз? Имеет ли смысл рисковать сейчас ради бёрди (количество ударов на одной лунке на один



меньше, чем пар), или лучше выполнить дополнительные шаги и повысить шансы выполнения хотя бы пары?

Добавьте ко всему этому сложность в выборе клюшки (звучит смешно, на деле – трагедия) – у каждой ведь свои сильные и слабые стороны – а также мячей, и выбор удача – и со временем вы получите совсем не тот гольф, который изображен на обложке, а симулятор, который, наверное, порадовал бы и Тайгер Вудза. Но именно в этом и прелест Everybody's Golf: он не дает заскучать, подкидывает все новые и новые испытания, которые можно преодолеть, если подключить смекалку. Тут не столь важен риск, напротив, любую поставленную задачу можно решить, если мыслить позитивно и не полагаться во всем на удачу. Слово «задача» я использовал неслучайно: каждая лунка в Everybody's Golf является, по сути, уравнением, для решения которого надо правильно использовать имеющуюся информацию. При этом на поздних этапах решения приходится принимать интуитивно, раз за разом переигрывая в попытках нащупать нужную последовательность. В таких ситуациях уместно другое сравнение – когда в школе задачку по алгебре выдают как задачку по геометрии. Другими словами, Everybody's Golf заставляет думать, много думать, рассматривать самые разные варианты, держать в голове колossalный объем информации – и продолжает



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



КАК ПОТРАТИТЬ

За прохождение разных турниров игроку начисляют очки, которые он волен тратить как ему вздумается. Можно купить дополнительных персонажей, новые наборы клюшек или мячей, а также какой-нибудь аксессуар для плюшевого аватара в стартовом меню – он также используется в архок-лобби. Помимо этого, можно потратиться на разного рода бонусы. Скажем, иллюстрации. Обидно только, что ассортимент магазина изначально очень скучен, и чтобы найти по-настоящему интересные вещи, надо пройти половину игры.



▲ Предугадать, как приземлится мячик, – самое важное.



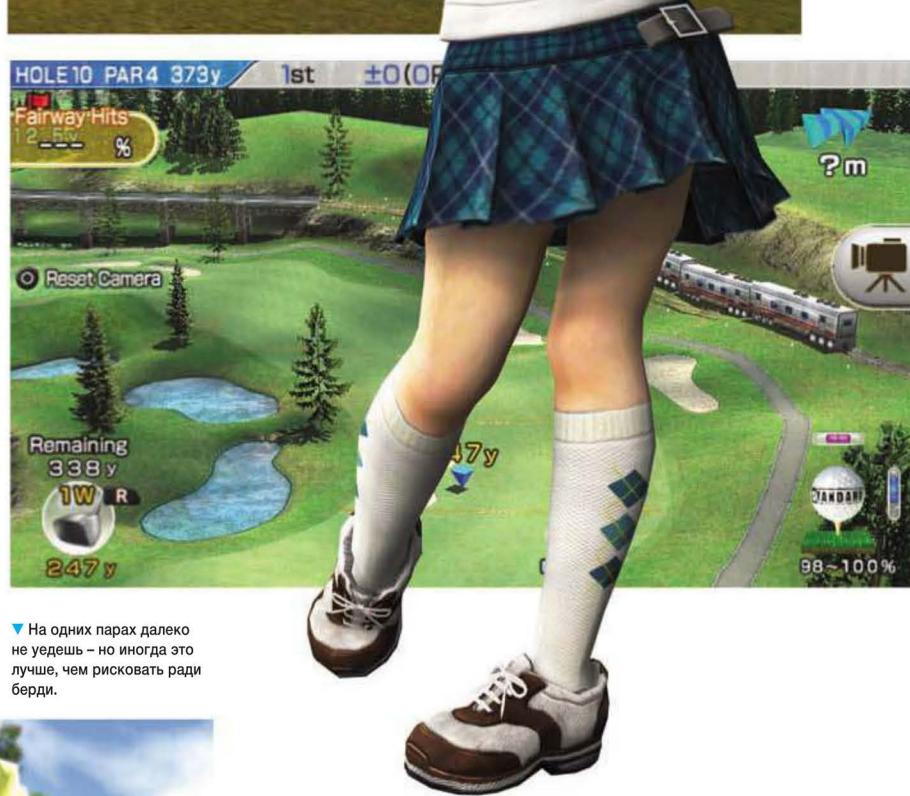
► Всякого рода информации на экране достаточно, но какой теперь от нее толк – удар-то сделан.



Поначалу пугает необходимость вовремя нажать кнопку, чтобы удар получился «ровным» – потом эту мелочь даже не вспоминаешь.

при этом веселить, как будто речь идет не о спорте, а о решении кроссвордов в метро.

Тут не последнюю роль играет и визуальная составляющая. До сих пор я писал о ней как о милой и симпатичной, тогда как к ней выдвигаются куда как более высокие требования. Красочная картинка ничего не стоит, если нет возможности «на глаза» оценить все имеющиеся препятствия и возможные сложности. У меня поначалу сложилось впечатление, что Everybody's Golf работает в низком разрешении – это заметно, например, если посмотреть на неаккуратные модели персонажей вблизи. Деталей вроде бы очень много, но выглядят все равно как-то... неопрятно. К счастью, все остальное смотрится достойно, и если все-таки визуально распознать поверхность окажется сложно, то всегда можно воспользоваться сеточкой, на которой отмечены все трудные места. Вообще, игра дает довольно большой простор для изучения локации: можно и камерой свободно управлять, и траекторию этой самой камерой воспроизвести, и даже прикинуть необходимую силу удара. Главное тут, повторюсь, уметь пользоваться подсказками, которые игра дает в изобилии, и всеми инструментами. И, конечно, развивать наблюдательность: очень часто вступительный облет камеры вокруг красивейшей локации дает ответы на все возникающие в процессе прохождения вопросы.



▼ На одних парах далеко не уедешь – но иногда это лучше, чем рисковать ради борди.



Одиночный режим, впрочем, может быстро надоест сразу по двум причинам. Во-первых, под конец уровень сложности становится слишком высоким, а награды остаются прежними. А хочется ведь просто тот самый «гольф для всех», где не надо три часа заряда PSV тратить на прохождение одной луники. Во-вторых, рано или поздно захочется попробовать мультиплеер – и после первого же удачного опыта пропадет желание возвращаться к синглу. Хотя мультиплеер все-таки смешной: поскольку речь идет об очках, то непосредственного участия других игроков не требуется. Ежедневные турниры, например, проходят следующим образом: игрок подключается к серверам, проходит чемпионат, его результаты заносятся в общую таблицу – и все, итоги будут известны позднее.

Самое смешное, что для этого используется сетевой пропуск – один находится в коробке, но если человек приобрел игру «с рук», то придется покупать еще один в PSN за 345 рублей. Какого-либо вразумительного объяснения этому я найти не могу. Зато вопросов появляется достаточно. Почему, например, так и не выпустили никаких DLC? С механикой Everybody's Golf каждый второй игрок не пожалел бы ста рублей за дополнительного персонажа (или код, открывающий их всех), набор клюшек или каких-нибудь невероятно эффективных мячей. Подразумевается, что дополнения будут, но пока ничего подобного в российском PSN нет – а выкладывать их позже будет уже, кхм, поздно.

Наверное, было бы неправильно ругать Clap Hanz за то, что Everybody's Gold почти не использует все новомодные возможности PSV. Трекпад и тачскрин задействуются крайне редко и всегда опционально, и это немного огорчает – все-таки от стартовой линейки ожидаешь чего-то большего, чем просто левелап в плане графического исполнения. В этом смысле похожесть на предыдущие выпуски может сыграть на узнаваемости разве что в Японии (так, в общем-то, и получилось – какое-то время игре удавалось удерживать позицию самой продаваемой на новой портативной платформе), в то время как в США и Европе люди требуют больше нововведений



У каждого персонажа здесь есть свои сильные стороны. Но за стартовых играть проще всего.

Будь пруд чуть поглубже – отняли бы очки и заставили бы переигрывать.



(что отчасти подтверждается умеренными отзывами западной прессы, когда все вроде бы хорошо, но так ведь, значит, могло бы быть и лучше). На мой взгляд, нежелание разработчиков использовать дополнительные средства управления основывается исключительно на боязни испортить то, что и так хорошо работает. Никто ведь не станет спорить о том, лучшая ли это игра на PSV или нет. Тут гораздо важнее было сохранить механику, не сделать ее слишком сложной и чеснечур простой одновременно – выдержать баланс между тем, чтобы играть дальше было интересно и челлендж постепенно возрастал, и тем, чтобы не чувствовать себя никчемным гольфистом, неспособным пройти и первый турнир. Этот баланс выдержан – и если ради достижения такого результата надо быть «очень сильно похожим на предыдущие выпуски», то ничего плохого в этом нет. В конце концов, Everybody's Golf выходят не каждый день. [СИ](#)



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

Asura's Wrath

СОЗДАТЕЛИ ASURA'S WRATH КАК БУДТО РЕШИЛИ ПЕРЕПЛЮНУТЬ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ТОМ, НА КАКИЕ НЕВЕРОЯТНЫЕ ПОДВИГИ СПОСОБЕН ГЕРОЙ, ЕСЛИ ЕГО ХОРОШЕНЬКО РАЗЪЯРИТЬ. ЗАБУДЬТЕ О МАСТЕРАХ БОЕВЫХ ИСКУССТВ ИЗ КИТАЙСКИХ «УСЯ»: ВЗЛЕТАТЬ НАД ЗЕМЛЕЙ ДАЖЕ МЕТРОВ НА ДЕСЯТЬ – НЕБОЛЬШОЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПО СРАВНЕНИЮ С ТЕМ, КАК ПОЛУБОГ АСУРА С РАЗБЕГУ ДОПРЫГИВАЕТ ДО ЛЕТАЮЩИХ КОРАБЛЕЙ, КОТОРЫЕ ПАРЯТ ГДЕ-ТО ВЫСОКО НАД ОБЛАКАМИ. ЗАБУДЬТЕ И О КРАТОСЕ С ЕГО ТИТАНАМИ: ПРОТИВНИКИ ГОТОВЫ РАЗДУТЬСЯ ДО РАЗМЕРОВ ЗЕМНОГО ШАРА, ЧТОБЫ ПРИХЛОПНУТЬ НАЗОЙЛИВОГО БОЙЦА. ТОТ, В СВОЮ ОЧЕРДЬ, СПОСОБЕН ДРЯТЬСЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЛИШИТСЯ ПОСЛЕДНЕЙ ПАРЫ РУК, А В ПРИСТУПАХ ОСОБЕННО ЖГУЧЕГО ГНЕВА ХОТЬ ИЗ АДА ВЫКАРАБКАЕТСЯ, ВЗБЕЖАВ НАВЕРХ ПО ГИГАНТСКОЙ КОЛОННЕ. ВСЕ ЭТО, РАЗУМЕЕТСЯ, ПОД АККОМПАНЕМЕНТ ИЗ УТРОБНОГО РЫКА И С БАТАРЕЕЙ СПЕЦЭФФЕКТОВ.

▲ Схватка с Rio в DLC-эпизоде будет обставлена по всем правилам двухмерных файтингов.



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action.anime

Зарубежный издатель: Capcom Российский дистрибутор: «1С-Софтклаб»

Разработчик: Capcom Мультиплер: нет

Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония

Одно из самых интересных испытаний во всей игре: пройти Яшу через череду светящихся лучей.

B

прочем, поклонники экшнов от третьего лица хорошо знают, как обычно выглядит поединок крошечного героя с существом, заметно превосходящим его по габаритам. Либо гиганта приходится старательно бить по ногам, либо он соизволит так расположиться на местности, чтобы, вбежав по лестнице или забравшись на какой-нибудь пригорок, ему можно было нанести удар. Иногда на великана предлагаются карабкаться – например, как в недавней *Castlevania: Lords of Shadow* или как в *Bayonetta*, где персонажу позволяли бегать по щупальцам одного из фальшивых ангелов. Иногда к противнику удается подлечь, воспользовавшись чем-то вроде демонической руки Нептуна. Чем сильнее диспропорция между героем и его соперником, тем сложнее переложить ее на язык видеогр так, чтобы происходящее выглядело правдоподобно, а драться было интересно. *God of War* популяризовала QTE для иллюстрации особенно драматических эпизодов расправ, но и они – не панацея, особенно когда ими пытаются подменить боевую систему.

А ведь именно это *Asura's Wrath* и делает. Из-за этого ее невозможно поставить на одну доску со всеми перечисленными экшнами, хотя они, вроде бы, очень похожи – управляя храбрецом, бей монстров, спасай мир. Вот только здесь вообще не учат комбинировать удары и не дают открывать новые умения по мере того, как герой накапливает опыт. Когда появляется шанс для контратаки, об этом узнаешь не потому, что старательно наблюдаешь за движениями противника, а потому, что на экране загорается изображение соответствующей кнопки – жми и все будет (и это на нормальном уровне сложности). Единственное умение, которое здесь можно потренировать и которое пригодится в той же *Bayonetta* – навык уворота от ударов. Да и то – нажимаешь клавишу, и герой волшебным образом восстанавливает часть здоровья. Зато выглядит все очень зрелищно: вот неприятель-гора, вот он незабываемо впечатывается в стену, недооценив бойца-букашку.

Самый близкий аналог тому, что предлагает *Asura's Wrath* – интерактивное аниме. Создатели с самого начала не обещали ни сложную боевую систему, ни платформенные испытания. Клялись лишь, что Асура будет вытворять такое, что поразит воображение зрителей – и это чистая правда. Но лично меня разочаровало, насколько мало в конечном итоге оказалось интерактивности. Завершаешь, например, очередную миссию (они даже стилизованы под сериалные эпизоды – с непременным обзором предыдущих событий в начале и тизером в конце), и тебе показывают результат: на сражения потрачено три минуты, на просмотр роликов – все тридцать. Одно дело, когда речь идет о спидране (прохождении на скорость), но тут и мало-мальски напрягаться ради таких результатов не приходится.

А ведь какой мир придумали! Вдохновленный индуистскими мифами, с летающими колесницами, которые приобрели образ футуристических космических кораблей, с полубогами и их приспешниками, которые зачастую выглядят как ожившие статуи. Злобные демоны тут тоже имеются, но они представлены сплошь обезьянами, черепахами, носорогами, скатами и слонами – прямо-таки олицетворение взбунтовавшейся против человечества природы. На протяжении восемнадцати эпизодов выясняется, что разновидностей врагов мало, и битв, когда с ними можно встретиться лицом к лицу, – тоже кот наплакал. В сражениях с мидбоссами и боссами особенно бросается в глаза, что у противников как будто отсутствует параметр здоровья. Вместо скалы, иллюстрирующей, насколько основательно их ранит герой, тут демонстрируют счетчик, который подсказывает, на-

сколько разъярился Асура в процессе схватки. Как только он дойдет до точки кипения, можно инициировать особое QTE и нанести противнику смертельный удар (в отдельных случаях после этого требуется управлять героем точно снарядом, чтобы он таки долетел до цели). Иначе битва как будто может длиться вечно: жмешь на одну кнопку, чтобы Асура бил соперника быстрым ударом, и ждешь, когда же появится сигнал к промежуточному QTE, от которого ярость героя разгорается с удвоенной силой. Ну и уворачиваешься от вражеских выпадов – не без этого (собственно, если бы и уворотом не требовалось пользоваться, было бы совсем грустно). В принципе, в арсенале у персонажа еще есть мощный удар, подвешенный на другую кнопку (спамить им можно лишь в тех случаях, когда персонаж накапливает достаточно энергии), прием с использованием дистанционного оружия (всякие слоны на него чихать хотели) и удар после прыжка в воздухе, но и самая простая стратегия окупается. Максимум, придется запомнить схемы неприятельского поведения.

Есть еще схватки на манер буллетхеллов, в которых дистанционное оружие – единственный способ (помимо QTE) сбить парящие в воздухе корабли (даже странно, что божественные колесницы беззащитней демонов-черепах). Те исправно дают ответные залпы, но в этих сценах, кажется, герой вообще не способен погибнуть – разве что если игрок засевается и завалит с десяток QTE подряд, которые отвечают за перехват неприятельских снарядов. Даже когда Асуру сменяет другой персонаж, Яша, ничего толком не меняется. Более того, QTE, за заваливание которых нака-



САМЫЙ БЛИЖАЙШИЙ АНАЛОГ ТОМУ, ЧТО ПРЕДЛАГАЕТ ASURA'S WRATH – ИНТЕРАКТИВНОЕ АНИМЕ. СОЗДАТЕЛИ С САМОГО НАЧАЛА НЕ ОБЕЩАЛИ НИ СЛОЖНУЮ БОЕВУЮ СИСТЕМУ, НИ ПЛАТФОРМЕННЫЕ ИСПЫТАНИЯ.



зывают не только низким рейтингом в finale, тут не так уж много. Иногда даже кажется, что игра специально так дразнит пользователя: подкидывает с десяток QTE, которые можно завалить, а потом, когда жертва расслабится, штрафует за одиннадцатое. Мол, не среагировал герой на сигнал о приближающейся атаке противника-толстяка – пускай получит вычет из школы здоровья.

Сейчас к *Asura's Wrath* предлагают покупать эпизоды – в частности, чтобы выяснить, что же произошло с героями после истинного финала, который открывается лишь в том случае, если завершить пять эпизодов-миссий с рейтингом S (или сорок раз проходить эпизоды). Я бы, по правде говоря, докупила геймплей (а не только возможность подраться с Rio из *Street Fighter*, как предлагает одно из DLC): на мой взгляд, игры должны оставаться играми, а не превращаться в интерактивное кино, где вдобавок можно игнорировать половину сигналов к нажатию кнопок. Правда, и как аниме *Asura's Wrath* – не то, чтобы на высоте. К зрелищности не придраться, недостатка в колоритных фигурах нет (один учитель Агнус с его простой житейской философией чего стоит), однако в том же «Наруто» мотивация персонажей и их взаимоотношения между собой – куда интереснее. Хотя, казалось бы, все тот же сёнен: с «никогда не сдавайся», зашкаливающим героизмом и прочими соответствующими посланиями.

Когда я смотрела превью-билд, мне казалось, что я с удовольствием посмотрю и другие аниме в такой же манере. Но по мере того, как играла, убедилась: незачем. Возможно, кто-то ощущает сопричастность происходящему, когда отчаянно долбит по кнопке, чтобы Асура удержал голыми руками катану учителя Агнуса, и проникается духом происходящего. Возможно, для кого-то это окажется интересным опытом по знакомству с экшнами и он захочет перейти к чему-то, предполагающему больше усилий по освоению боевой системы. Я же больше всего хотела бы, чтобы на смену *Asura's Wrath* пришли нормальные экшны. Даже если в них не надо будет расправляться с полубогами размером с землю, колотя их в палец. **СИ**



The Last Story

В ЗОЛОТОЙ ВЕК FINAL FANTASY УСПЕХ СЕРИАЛА ВО МНОГОМ ПРИПИСЫВАЛСЯ ХИРОНОБУ САКАГУТИ, БЫВШЕМУ В ТО ВРЕМЯ ЕГО ИСПОЛНИТЕЛЬНЫМ ПРОДЮСЕРОМ. ОДНАКО ДОЛЖНОСТЬ ЭТА ОТ НЕПОСРЕДСТВЕННОГО СОЗДАНИЯ ИГРЫ ДОСТАТОЧНО УДАЛЕНА, И, ЕСЛИ КОНПУТЬ ГЛУБЖЕ, ТО СТАНЕТ ПОНЯТНО, КТО ИМЕННО ДВИГАЛ FF ВПЕРЕД. РАЗ ГЕЙМПЛЕЙНЫМИ ИННОВАЦИЯМИ СЕРИАЛ ОБЯЗАН ХИРОЮКИ ИТО, А ЗА МЭЙНСТРИМОВЫЙ УСПЕХ НУЖНО БЛАГОДАРИТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРДЬ ПЕРСОНАЖЕЙ ТЕЦУИ НОМУРЫ И ЁСИНОРИ КИТАСЕ, ТО ЧЕ ЖЕ ОСТАЕТСЯ НА ДОЛЮ САКАГУТИ? «ДУША»?

7.0

ОЦЕНКА



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК

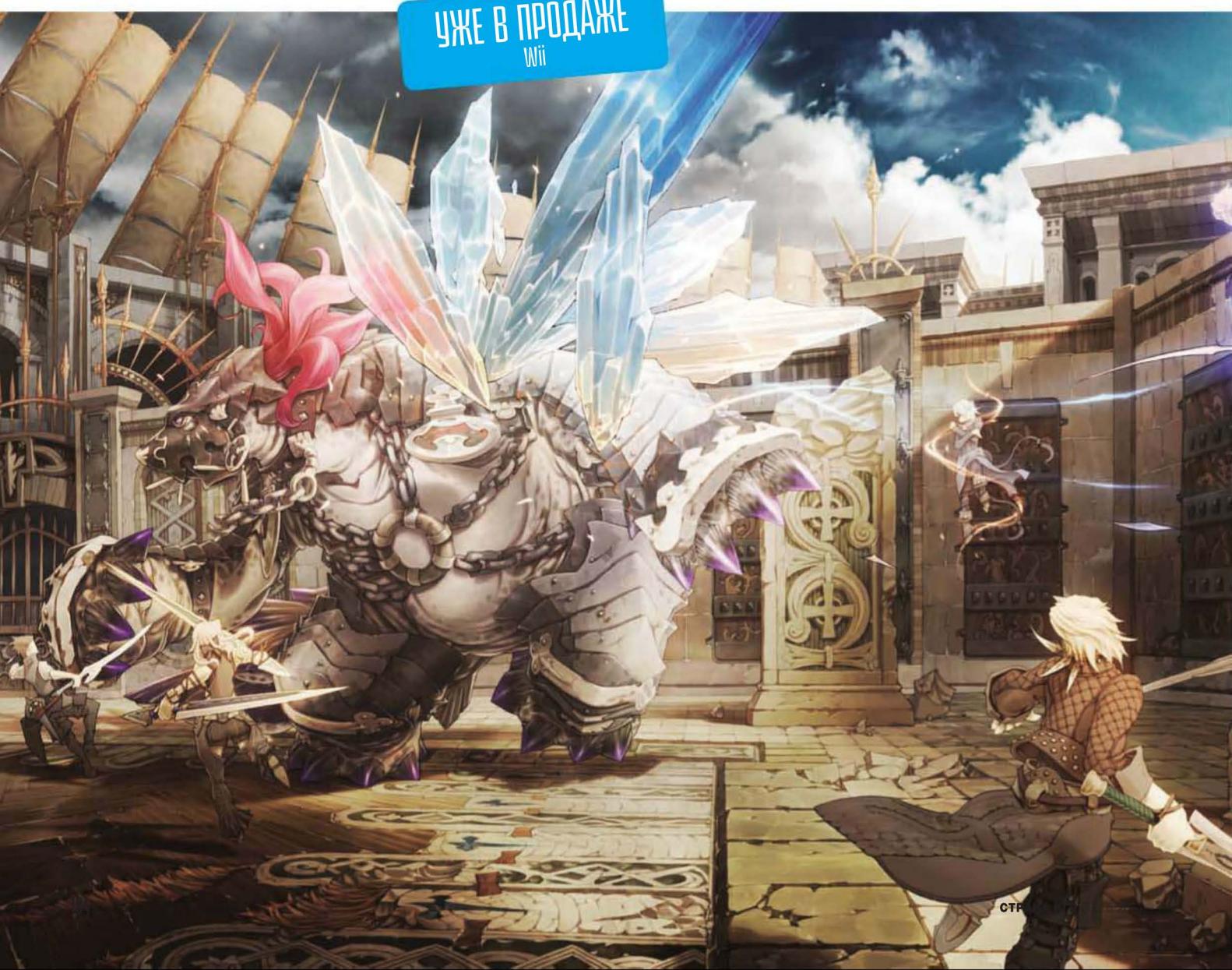
C

ам Сакагути подчеркивает, что The Last Story – первая игра со времен Final Fantasy V, разработкой которой он руководил с начала и до конца. Как известно, FFVI он успел закончить лишь наполовину, отвлекшись на административные дела, для FFVII он придумал изначальную концепцию, которая потом дополнялась и видоизменялась, а для FFIX он написал первую версию сценария, определив направление развития тамошнего сюжета (возможно, именно поэтому он называет девятую часть любимой). Главный же его проект, полнометражку Final Fantasy: The Spirits Within, критиковали в основном за невнятный сценарий и не самую лучшую постановку, да и последующие его работы (он писал сценарии к Blue Dragon, Lost Odyssey и Away: Shuffle Dungeon) особых похвал тоже не удостоились. За The Last Story Сакагути взялся со всей серьезностью – так, как будто это действительно его последняя работа. «Если она пройдет, мне придется уйти на пенсию», – шутил он.

Прошел ли старик Хиронобу проверку на профпригодность? Вопрос спорный. С одной стороны, The Last Story в геймплейном плане действительно свежа и содержит множество занятных новаторских решений. С другой – сюжет, лопающийся по швам от штампов и концентрированной наивности, довольно толсто намекает, что старого пса новым трюкам не обучишь.

Платформа: Wii **Жанр:** role-playing.console-style **Зарубежный издатель:** Nintendo
Российский дистрибутор: нет **Разработчик:** Mistwalker, AQ Interactive **Мультиплер:** co-op/vs/team_based, local/online **Обозреваемая версия:** Wii **Страна происхождения:** США, Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Wii



► Сопровождающие героя персонажи всегда подсказывают, куда идти дальше, группируясь рядом с нужной дверью.

Давайте обратим внимание на то, что нам предлагал господин Хиронобу ранее: в FFII и FFIII сюжета толком и не было, в FFII он был списан подчистую со «Звездных войн», к FFIV сценарий написал Такаси Токита, в FFV история была жутко бanalной. Что же хорошего можно сказать об играх Сакагути-режиссера? Да, в общем-то, ничего.

В работах Сакагути-сценариста прослеживается навязчивая идея заставить игрока плакать: тут и многочисленные слезные сцены с принцессой Гарнет в FFIX, и растянувшееся на добрых полтора часа прощание с отбывающей на тот свет дочкой Кайма в Lost Odyssey, и так и не увидевшая свет Cry On, одно название которой уже много чего о ней говорит. Тем не менее, он очень любит и слашивавые хэппи-энды. Для Сакагути характерна карикатурность персонажей: в FFIX любая сцена с Штайнером превращается в цирк, в Lost Odyssey на тряпку-принца жалко даже смотреть. Да и потуги на юмор у него очень часто сводятся к слепстику а-ля Том и Джерри. Тонкости – не удел Сакагути; у него все прямолинейно, гипертрофированно и предсказуемо.

Вот и персонажи The Last Story практически полностью лишены полутонов: если герой – то без изъяна, доблестный, честный, благородный и самоотверженный, если злодей – то непременно эгоистичный, самовлюбленный и зловеще смеющийся при смаковании своих наполеоновских планов. Сюжетные ходы видны за десять миль – как будто автор открыл гуляющий по



► Редкие виды оружия нужно сперва отнести к оценщику, чтобы тот рассказал об их уникальных свойствах.



сюжет, лопающийся по швам от штампов и концентрированной наивности, довольно толсто намекает, что старого пса новым трюкам не обучишь.

Интернету список JRPG-штампов и решил укомплектовать ими свое новое творение с наибольшей плотностью.

Впрочем, люди, знакомые с творчеством сего автора, наверняка чего-то подобного и ожидают. The Last Story лучше всего воспринимается как попурри из фансервиса, как сборная солянка из историй, к которым Сакагути в той или иной степени приложил руку. Именно он подарил Final Fantasy VII ее основную тематику – умирающий мир, проблемы экологии и ответственность людей за высасывание из Планеты ее жизненной энергии, и в The Last Story эти проблемы также находятся в центре повествования. Что еще? В начале игры принцесса, не бывавшая за пределами замка, бежит на свободу, заручившись поддержкой протагониста-наемника. Она демонстрирует свое незнание жизненных реалий, он оказывает ей бескорыстную поддержку и добивается ее расположения и, со временем, любви. Звучит знакомо?

Список можно продолжать еще долго. Одной из достопримечательностей местного замка является гигантская пушка, напоминающая о Sister Ray из FFVII. В число играбельных персонажей выходит одноглазый мальчик, чье участие в сюжете ограничивается одним сайдквестом, в котором он выясняет,

Практически все имена собственные в локализации звучат иначе, нежели в японском оригинале – и хорошо! Господин Сакагути отчего-то решил, что Канан – это хорошее женское имя, Эльза – мужское, а пифосного белого рыцаря следует величать, гхм, Таша. Меняя имена на более благозвучные, локализаторы довольно изящно поступили с протагонистом, перестановкой букв получив из Elza более маскулинное Zael. Англоговорящая аудитория смеяется перестала, русскоговорящая – нет.

Еще одно впечатляющее достижение *The Last Story* – город, являющийся центральной локацией игры (больше половины времени герои проведут или в городе, или в обширных катакомбах под ним). У разработчиков получилось сделать его по-настоящему большим и живым – не хуже, чем в каком-нибудь *Assassin's Creed*! Да и заняться в нем есть чем: можно подрабатывать продавцом на рынке, хулиганить, опрокидывая фрукты под ноги прохожим, подбирать на пустынных улочках унесенные ветром предметы, играть с детьми, собирать для поваров и ремесленников необходимые ингредиенты и материалы, участвовать в боях на арене... Не говоря уже о том, что по мере прохождения сюжета открываются здоровенные сайдквесты, не уступающие главам основной истории!



что его отец был на самом деле не трусом, а храбрым воином – привет, Нанаки. Ближе к развязке выяснится, что властители мира сего заимствуют силу у существа, прилетевшего из-за звезд, – как тут не вспомнить Лавоса из *Chrono Trigger*?

В этом, несомненно, есть некий шарм, но давайте не будем слишком увлекаться ностальгией: в наши дни настолько безыскусно и шаблонно клепать сценарии нельзя. С 1991 года, когда вышла *FFV*, прошло добрых два десятка лет, а Сакагути так и остался в прошлом. Наверное, ему лучше все-таки переквалифицироваться в продюсеры.

Впрочем, при всех многочисленных недостатках сценарий *The Last Story* не лишен и приятных моментов. Нет, они не связаны с основным сюжетом, повествующим о том, как компания наемников прибывает в расположение на одиноком острове графство, состоящее из одного города и одного замка, чтобы на службе у местного феодала заработать денег и славы. Не имеют они отношения и к главным героям – до тошноты добруму и наивному идеалисту-наемнику и страдающей от извечной несвободы племяннице графа. Нет, протагонисты здесь невообразимо скучны, но как Дженсен был лучом света в сереньком наборе персонажей *Lost Odyssey*, так же и в *The Last Story* наиболее яркие герои – те, кто призван игрока веселить. Парочка из алкоголички Сиренны и бабника Лоуэлла приковывает к себе внимание каждый раз, как появляетсяся на экране: эти двое никогда не воспринимают ничего всерьез, постоянно шутят (особенно они любят подтрунивать друг над другом) и на фоне хмурых и озабоченных актуальными проблемами товарищей смотрятся втройне приятно.

Эта парочка и, пожалуй, дизайн персонажей – единственное, в чем *The Last Story* оказалась лучше, чем *Xenoblade Chronicles*. Жаль, что она не вышла до магnum опуса *Monolith Soft* – ведь тогда *TLS*, возможно, выглядела бы чуть более презентабельно.

Если *Xenoblade* – пожалуй, самая большая по масштабам JRPG, то *The Last Story* – одна из наиболее компактных. Ее можно пройти за 20 часов с легкостью; еще несколько часов может уйти на сайдквесты, да и все. Если же на побочные задания не отвлекаться, то *TLS* становится стопроцентно линейной и невероятно насыщенной событиями игрой, которую в этом плане резонно сравнивать с *Call of Duty*.

Как и *Final Fantasy XIII*? Нет, лучше. Разработчики *FFXIII*, вдохновляясь успехами *Infinity Ward*, упростили механику, выкинули из геймплея какое-либо исследование локаций, обще-



▲ Основное применение укрытий – не столько в защите, сколько в нападении: выпрыгивая из-за колонны, герой наносит крайне мощный удар по указанному врагу.

КАК ДЖЕНСЕН БЫЛ ЛУЧОМ СВЕТА В СЕРЕНЬКОМ НАБОРЕ ПЕРСОНАЖЕЙ *LOST ODYSSEY*, ТАК ЖЕ И В *THE LAST STORY* НАИБОЛЕЕ ЯРКИЕ ГЕРОИ – ТЕ, КТО ПРИЗВАН ИГРОКА ВЕСЕЛИТЬ.



ние с персонажами и выполнение их поручений, но при этом не сделали игровой процесс по-настоящему насыщенным: большая часть времени все равно уходила на условно-randomные бои с одинаковыми монстрами на одинаковых декорациях по одинаковым правилам. The Last Story показывает, как надо правильно делать сюжетно-ориентированную линейную JRPG: в ней каждая битва уникальна, проходит в новой обстановке, включает в себя новый набор противников и зачастую еще какие-нибудь дополнительные условия. И, что важнее всего, каждый бой сопровождается диалогами персонажей, из-за чего достается еще больше единения геймплея и нарратива.

В этом, пожалуй, заключается главное достоинство The Last Story: выбрав себе путь, она идет по нему до конца, не срезая углов. И для заинтересованного в JRPG человека, которому не хочется тратить много времени на прохождение, именно TLS, а не заполненная филлером FFXIII, станет оптимальным выбором.

Бои в The Last Story проходят в реальном времени: Сакагути, до последнего тянувший с пошаговыми сражениями, после Lost Odyssey почувствовал, что находится «не на той волне», и решил наконец рискнуть и создать нечто новое и смелое. Получившаяся система сочетает в себе элементы стелса, шутера, тактики и экшна в неравных пропорциях, и аналогов ей в JRPG до сих пор не встречалось.

Во время битвы (как и вовне ее) мы управляем исключительно протагонистом. Он вооружен мечом и арбалетом – при помощи последнего удобно приманивать к себе до начала боя стоящих поодаль врагов, чтобы расправиться с ними пооди-



▼ Большая часть средств будет уходить на апгрейд оружия и брони.

▲ В автоматизации боя TLS достаточно близко приблизилась к Final Fantasy XIII – и в этом нет ничего хорошего.



▲ common blade used by many swordsmen.
5% chance of dealing x1.2 damage.

Sort
Attack
Type



Магия в TLS не ограничивается простым нанесением урона: место, куда было скостовано заклинание, впитывает волшебство, позволяя стоящим на нем персонажам получать соответствующие бафы (или регенерировать HP, если речь о лечебной магии). По образовавшимся таким образом кругам герой может провести свою спецатаку для пущего эффекта: например, после ледяного заклинания враги поклонятся, лишившись на некоторое время возможности защищаться.



ночке, или отстреливать недосягаемых лучников или магов. Некоторые стычки с противниками начинаются незаметно для них: можно прокрасться мимо подслеповатых супостатов, чтобы начать баталию с выгодной расстановкой сил (да и неожиданный удар из-за угла наносит врагам немалый урон). Главное же, чем герой славен, – умением привлекать к себе внимание всех противников в округе (как и в Xenoblade, тут важнейшую роль играет агрессивный менеджмент), что позволяет напарникам-магам скостовать нужные заклинания, а мечникам – залить врагов в тыл. Делают они это все сами, но при желании им можно раздавать команды, выбирая и нужное умение, и цель, на которую его стоит применить. Проблема тут в том, что умений этих кот наплакал – по три на персонажа: как правило, одно атакующее, одно вспомогательное и еще одно открывается лишь в конце игры и активируется лишь по заполнению соответствующей шкалы, как лимиты из FF. Битвы сами по себе проходят в совершенно разных условиях, к которым нужно адаптироваться, но со столь скучным набором доступных команд особой вариативности ждать не стоит: каждой



▲ Жаловавшиеся на нехватку любовных историй в последних частях FF, не проходите мимо!

▼ Привлекающим внимание противников герою резонно все время защищаться. А обладатели быстрой реакции могут, нажимая на кнопку блока прямо перед вражеской атакой, полностью аннулировать повреждения и моментально контратаковать. Таким образом, есть возможность даже заклинания отбивать прямо от отправителя!



ситуации обычно соответствует ровно одна победная тактика, которую вдбавок ко всему часто озвучивают сами же герои.

Как следствие – The Last Story катастрофически легка. Она щадит игрока не только в вопросах тактики, но и в реализации этой самой тактики, позволяя ошибаться сколько душе угодно. Подумайте только: используя свое главное агрессивное, протагонист может воскрешать павших товарищей по пять раз за каждую битву! Пять жизней – это так много, что даже самый неопытный игрок сможет довести бой до победного конца. Толковая сложность появляется только в самом конце TLS (особенно в этом преуспевает последний босс с его тремя формами, последняя из которых с одной атаки укладывает любого из персонажей) – но этого мало, крайне мало. Из-за чрезмерной простоты теряется смысл



БОЕВАЯ СИСТЕМА СОЧЕТАЕТ В СЕБЕ ЭЛЕМЕНТЫ СТЕПСА, ШУТЕРА, ТАКТИКИ И ЭКШНА В НЕРАВНЫХ ПРОПОРЦИЯХ, И АНАЛОГОВ ЕЙ В JRPG ДО СИХ ПОР НЕ ВСТРЕЧАЛОСЬ.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский режим в JRPG – явление редкое. В экшн-ориентированной The Last Story он оказался на удивление к месту: можно собрать партию из шестерых товарищей да пойти скопом валить любого босса на выбор (который, правда, невелик – лишь пять штук). В кооперативе доступны все играбельные персонажи, но разница между ними невелика: маги создают волшебные круги, мечники же эти круги растворяют – вот и вся премудрость. Есть и дефматч, где ассортимент персонажей куда больше (можно даже играть за злодея-гиганта): там победа определяется набранными за убийства очками, и повсюду раскиданы снадобья, дарующие бойцам здоровье или баффы, и прочие вспомогательные предметы вроде отравленного меча. Участвовать в онлайновых баталиях достаточно весело, но эта забава явно не затянет надолго – контента маловато, да и разнообразия в самих боях тоже.

во многих тактических решениях – зачастую получается просто импровизировать и рубить сплеча.

Визуально The Last Story, конечно, устарела. Если Xenoblade Chronicles могла похвастаться чарующей красотой пейзажами, то в куда более камерной TLS есть разве что неплохая детализация персонажей. Сражения иногда радуют необычно большим количеством участников, но при обилии спецэффектов от магии игра начинает очень заметно тормозить.

Саундтрек достаточно хорош, но все же уступает ксеноблейдовскому: у Нобуо Уэмацу получилась замечательная главная тема игры и несколько боевых композиций, но остальные мелодии не особо запоминаются, оставаясь лишь фоном для сюжетных вставок. Озвучка в The Last Story тоже неоднозначна: второстепенные персонажи звучат попросту негодно, важные действующие

лица – хорошо, а уже упоминавшаяся раньше парочка наемников делает всю игру веселее благодаря задору в голосах актеров (и их презабавнейшему британскому прононсусу).

Итак, The Last Story хороша, но не более того. Она, без сомнения, лучше любой из игр, созданных под началом Мотоюки Ториямы, но при этом к ней не стоит обращаться в поисках нового стандарта качества (им стала уже неоднократно упомянутая тут Xenoblade Chronicles). The Last Story создана для тех, кто скучал по творениям Хиронобу Сакагути, по его почерку, по умилительным слащавым любовным историям и бескорыстным проявлениям дружбы и доблести. Если для вас «душа», которую Сакагути якобы вкладывает в свои творения, действительно важна, то смело прибавляйте к оценке хоть полбалла, хоть полтора. **СИ**



▲ В одном бою запросто могут встретиться полтора-два десятка участников. А в сценках – и того больше.

▼ В таверну, где поселилась наша группа наемников, есть смысл заходить регулярно по мере прохождения, чтобы узнавать новые подробности о прошлом персонажей.



▲ Если бы не карта в правом верхнем углу экрана (которую еще и отключить нельзя), в этом городе действительно можно было бы потеряться – и это было бы замечательно!

◀ Перед каждым боем игра предлагает осмотреться и прикинуть, кто из врагов опаснее остальных.

▼ С боссом сражаются только двое – значит, остальных по недосмотру героя гадкий паук проглотил.





Michael Jackson The Experience HD

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ, ЕСЛИ ХОРОШЕНЬКО ПОДУМАТЬ, НА САМОМ ДЕЛЕ ВСЕ-ТАКИ, СКОРЕЕ, ПРОСТО «МУЗЫКАЛЬНЫЕ». «ТАНЕЦ» ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ЛИБО В КАКОМ-НИБУДЬ DDR, ЛИБО В DANCE CENTRAL – ДА И ТО С НЕОБХОДИМОСТЬЮ ПОДКЛЮЧАТЬ ФАНТАЗИЮ И ПРЕДСТАВЛЯТЬ, ЧТО ТЫ НА САМОМ ДЕЛЕ ТАНЦУЕШЬ, А НЕ ДЕРГАЕШЬСЯ В ПРИПАДКЕ ПЕРЕД ЭКРАНОМ ТЕЛЕВИЗОРА. В MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE ПЛЯСОК ТОЖЕ НЕТ – ВМЕСТО НИХ ЧТО-ТО ОТДАЛЕННО ПОХОЖЕЕ НА ПЕРВОБЫТНЫЕ ЗАБАВЫ У КОСТРА. И В ЭТОМ ПРОБЛЕМА. НУ СЕРЬЕЗНО: ИГРА ПРО МАЙКЛА ДЖЕКСОНА И БЕЗ ЗАЖИГАТЕЛЬНЫХ ТАНЦЕВ, ПРОХЛАДНАЯ КАК ОСЕННИЙ ВЕТЕРОК (ЭТО ЦИТАТА ИЗ SOUTH PARK, ЕСЛИ ЧТО)?

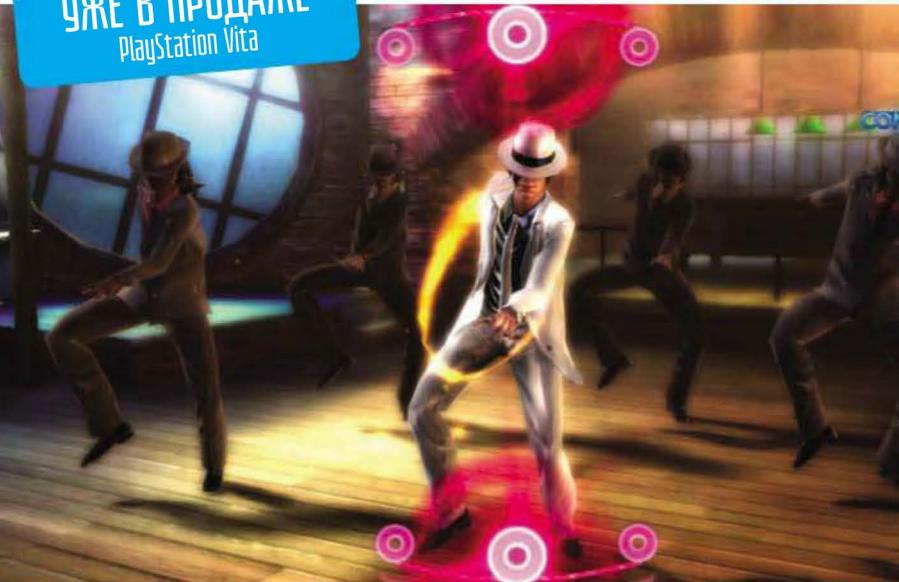
Платформа: PlayStation Vita | Жанр: special.rhythm.dancing | Зарубежный издатель: Ubisoft | Российский дистрибутор: «1С-СофтКлаб» | Разработчик: Ubisoft | Мультиплер: local | Обозреваемая версия: PlayStation Vita | Страна происхождения: Япония

C Michael Jackson The Experience боишься ошибиться. Для кого это музыкальное счастье? Для фанатов Майкла Джексона? А повод, простите, какой? И если отталкиваться от этой идеи, то сразу возникает множество вопросов. Почему, например, на фоне не используются оригинальные клипы и зачем их надо было кое-как переделывать в мало-приятном CG, вырезая отдельные сцены и вставляя какую-то отсебятину? Этот вопрос будет терзать душу «фанатов» на протяжении всего плейлиста (достаточно короткого, впрочем). К несчастью, такого рода вопросов много – и ни на один я так и не смог найти ответ.

Но оставим попытку отыскать смысл там, где его, наверное, может и не быть. Даже без оправдывающей существование этого недоразумения идеи Michael Jackson The Experience – это скучная, однообразная и неоправданно дорогая игра. Все, что требуется от игрока, это рисовать на экране жесты нескольких разновидностей. Они не слишком сложные, их, откровенно говоря, как-то очень уж мало, и последовательность их появления на экране никак не вяжется с танцами из тех же музыкальных клипов. Да и танца, как такового, на экране не получается – Майкл Джексон выполняет одни и те же движения, как болванчики из Dance Central, и все это напоминает фитнес для домохозяек без какой-либо реальной или выдуманной пользы для здоровья.

Ситуация осложняется тем, что часто просят нарисовать сразу несколько закорючек на экране, причем в разных углах. Делать это большими пальцами не очень удобно, а указательными проблематично – консолью-то надо при этом в руках держать. Положить ее на колени тоже не получится – трекпад на задней стороне PSV нужен для перемещения танцора по экрану. Награды, бонусы, призы, DLC? Нет, тут все значительно примитивнее. Есть плейлист. Есть несколько уровней сложности и плюшек за выполнение идиотских условий. Все. Возможно, для концепции «играть в дороге» это нормально, но из-за ряда сложностей (напомню – это все очень неудобно) получать от процесса удовольствие как-то не выходит.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita



▲ Заразительные танцы Майкла Джексона в версии для PSV не «работают» – плясать и одновременно водить пальцами по экрану жутко неудобно.

5.5
ОЦЕНКА



Помимо версии для PSV существуют также варианты и для Nintendo Wii, PS3 и Xbox 360. Самая последняя – и актуальная, регулярно обновляющаяся – это версия для iPad. К несчастью, она страдает от тех же проблем, что и вариант для PSV: играть неудобно, особенно на высоком уровне сложности.



Другая проблема связана непосредственно с плейлистом. Дело в том, что на сегодняшний день существует сразу несколько версий Michael Jackson The Experience. Вариант для PSV заносят в один столбец с iOS и 3DS, а он не самый удачный и... полноценный, что ли. Сюда не вошли многие композиции, ради которых иные люди покупают редкие синглы. Другими словами, игру нельзя использовать даже просто как подборку песен с кривыми клипами – и это серьезная проблема, ведь, как мы выяснили в самом начале, от танцев тут мало что осталось, так должна же быть хотя бы музыка. Она вроде как присутствует – но непонятно, зачем надо было вводить эти глупые ограничения.

В общем, это отрадно, что Ubisoft «покрыли» все игровые платформы. Но тут количество явно уступило качеству – и стало непонятно, кому вообще нужен этот «опыт». **СИ**



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

Silent Hill: Downpour

ПОСЛЕ БЛИСТАТЕЛЬНОЙ SHATTERED MEMORIES МНЕ КАК НИКОГДА РАНЬШЕ ХОТЕЛОСЬ, ЧТОБЫ KONAMI РЕШИЛАСЬ-ТАКИ ПОСТАВИТЬ ТОЧКУ В ИСТОРИИ СВОЕГО ГЛАВНОГО ХОРРОР-СЕРИАЛА, ЗАКОНЧИТЬ ВСЕ НА ПОЗИТИВНОЙ НОТЕ. АНОНС DOWNPOUR Я ПОНАЧАЛУ ПРИНЯЛ В ШТЫКИ: С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА ОНА СМАХИВАЛА НА БЕССОВЕСТНУЮ ЭКСПЛУАТАЦИЮ ПРОВЕРЕННЫХ ВРЕМЕНЕМ ИДЕЙ, А ГЕРОЙ-ЗЕК НАПОМИНАЛ ПРОТАГОНИСТА НЕВРАЗУМИТЕЛЬНОЙ HOME COMING. КАК И В СЛУЧАЕ С SHATTERED MEMORIES, Я КРАЙНЕ РАД ПРИЗНАТЬ, ЧТО ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ БЫЛО ОШИБОЧНЫМ.

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action-adventure, third-person, survival-horror

Зарубежный издатель: Konami Российский дистрибутор: «1С-Софтклаб» Разработчик: Vatra Games

Мультиплер: нет Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Чехия



ожалуй, практически любой человек, читающий «Страну Игр», знает, что Silent Hill – это сериал про то, как человек оказывается один в затянутом туманом городе, где он решает головоломки, сражается с монстрами, посещает еще более мрачную альтернативную версию Сайлент Хилла, а в развязке узнает, чьи «тараканы» были повинны в том, что вокруг происходила такая катастрофа.

Downpour достаточно четко следует этой схеме, оставаясь игрой абсолютно самостоятельной. Для того чтобы ее понять и полюбить, знакомство с предыдущими частями сериала не требуется вовсе – нужно лишь умение ценить неторопливые адвентуры классического типа. Недаром ее постоянно сравнивают с SH2, которая в свое время отличалась тем, что полностью проигнорировала наработки первой части, создав свою собственную историю по собственным же правилам. Такова и Downpour: о былых выпусках цикла здесь напоминают только щедро рассыпанные по всей игре «пасхалки», а все остальное – включая и городок Сайлент Хилл – новое.

Со второй частью Downpour роднит и краеугольный камень всего ее сюжета – преступление и наказание. И речь здесь, конечно, не о тюремном сроке героя, и не о том преступке, что привел его за решетку. Настоящее преступление Мерфи Пендлтона Downpour не пытается скрывать: с него начинается игра, его мы должны осуществить своими руками. В тюремной душевой наш антигерой выкручивает воду на полную, чтобы за паром ничего не было видно на камерах наблюдения, и с оружием в руках встречает свою жертву – жалкого, омерзительного толстяка, на чьем лице надменное недовольство быстро сменяется жалобной гримасой. «Мы были соседями», – говорит Мерфи, позволяя нам впоследствии без особого труда догадаться, за что именно элитный заключенный сейчас расстанется с жизнью. Уверенность Мерфи заставляет поверить в его правоту, но продолжительное избиение трясущегося беззащитного толстяка вызывает закономерное отторжение.

Такое знакомство с персонажем не случайно. Разработчики изначально хотели отказаться от традиционного SH-протагониста, представляющегося игрокам обычным человеком (ведь даже если он и оказывался замешан в грязных делишках, это открывалось нам лишь ближе к развязке).





В НАШ ВЕК ПОВСЕМЕСТНОГО УГОЖДЕНИЯ МАССОВОМУ ГЕЙМЕРУ DOWNPOUR ИМЕЕТ ДЕРЗОСТЬ НИКАК НЕ ПОМОГАТЬ ИГРОКУ ВО-ОБЩЕ, ОСТАВЛЯЯ ЕГО СКИТАТЬСЯ ПО ПУСТЫННОМУ ГОРОДУ БЕЗ КАКОГО-ЛИБО ПОНИМАНИЯ, ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ.

Мерфи – зек, и вступительная сцена не оставляет нам никакого сомнения в его небезгрешности.

А потом Мерфи волею судеб (а точнее, из-за ДТП во время транспортировки его в другую тюрьму) попадает в городок Сайлент Хилл, который, как известно, имеет привычку вытаскивать из подсознания людей, в него попавших, все грязное белье, все неприятные воспоминания, все фобии – чтобы затем построить на их основе личный ад для каждого посетителя. Мерфи в целом держится молодцом, не позволяя страхам одолеть себя – но стоит пойти дождю, напоминающему ошелестящих струях душа, обрамлявших грехопадение Мерфи, как улицы заполняются противопожарный спринклер – пиши пропало, добро пожаловать в обязательную для SH альтернативную реальность. Она в Downpour реализована на манер Shattered Memories, различно отличаясь от других игр сериала: в ней приходится не искать ключи и дубасить врагов, а убегать и выживать.



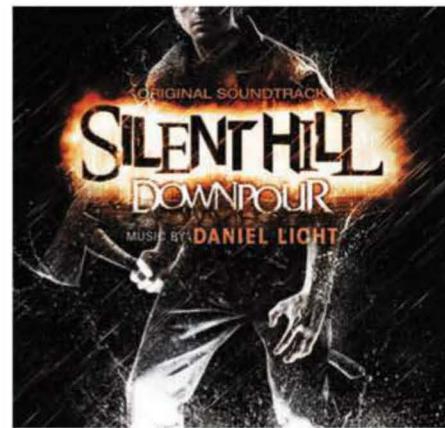
▲ Downpour не утруждает себя объяснениями того, что такое Сайлент Хилл и почему здесь творятся странные вещи – и действительно, к восьмой части сериала смысл в этом отпадает сам собой. Туман, сирены, провалившиеся в бездну улицы воспринимаются уже как должное.



ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛЮЧАНИЕ В РАЗВИТИЕ ЖАНРА

◀ Сгустку красного света, преследующего Мерфи в альтернативной реальности, нет ни имени, ни объяснения. И это правильно. Недаром Такаёси Сато, которому мы обязаны дизайном и во многом историей SH1 и SH2, первым в числе факторов, вызывающих страх, называет «что-то, не поддающееся пониманию».

▼ Дизайн монстров завязан на тюремной тематике.



ПРО МУЗЫКУ

Еще один аспект, беспокоящий многих, – саундтрек. На мой взгляд, от ухода Акиры Ямаоки сериала ничего не потерял: его лучшие работы ограничиваются первыми двумя частями (и парочкой песенок впоследствии), а пришедший ему на смену Даниэль Лихт («Декстер», «Дети кукурузы») прекрасно уловил стиль, в котором были выдержаны композиции Ямаоки. Саундтрек вышел очень правильным и толковым, однако в самой Downpour он применяется нечасто (похождения Мерфи обычно сопровождаются давящей тишиной), а вне игры его слушать не очень-то тянет. Песня группы Kogn, звучащая во вступительном ролике, вполне неплоха, но сам ролик, по-моему, ужасен.

Это делает каждый визит в потустороннюю фантасмагорию событием, а не рутиной.

Впрочем, вся остальная игра тоже во многом состоит из беготни и выживания. Фредерик Райналь, автор оригинальной Alone in the Dark, положившей начало всему жанру survival horror, описывал свое творение четко: «Это не экшн. Это адвентчур с небольшими экшн-элементами». Downpour словно готовилась по его рецепту: экшн здесь не особо хорош, но он преимущественно опционален и практически никогда не навязывается; основной же упор в геймплее стоит именно на адвентчурной составляющей. Вместе с Мерфи мы путешесствуем по Сайлент Хиллу – городу крайне странному, полному загадок и таинственных историй. Сколько историй останутся нерассказанными, сколько секретов останутся покрытыми пеленой тумана, зависит от самого игрока: Downpour прямо-таки напичкана опциональным контентом, который запросто можно пропустить и даже не заметить этого.

И в этом, пожалуй, ее главная особенность. Silent Hill: Downpour – игра недюжинной смелости: в наш век повсеместного угождения массовому геймеру, четко прописанных инструкций к победе и держания за ручку она имеет дерзость никак не помогать игроку вообще, оставляя его скитаться по пустынному городу без какого-либо понимания, что ему нужно делать, где спрятаны сайдквесты и что, собственно, происходи-





Только подобное в Downpour считается за убийство. Пока противник сопротивляется, его можно мутузить сколько угодно, а вот лежачего бить – карму портить.



◀ Альтернативная реальность в Downpour впервые не повторяет географию обычного Silent Hill: здесь пространство искается так, как ему заблагорассудится, и никогда нельзя предугадать, что встретится дальше. Путешествия по здешним фантасмагорическим местам запомнятся надолго.

▼ Боже мой, это же ливень! Срочно в ближайшее здание!

DOWNPOUR ГОТОВА ПРЕДЛОЖИТЬ НИ С ЧЕМ НЕ СРАВНИМОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ СОБСТВЕННЫХ ОТКРЫТИЙ, СОБСТВЕННЫХ РЕШЕНИЙ, КОТОРЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ ЛИНЕЙНЫЕ ИГРЫ УЖЕ НЕ МОГУТ ПРЕДЛОЖИТЬ.

дит. Таким образом, игрок еще больше роднится с протагонистом – ведь он знает и понимает не больше, чем сам Мерфи

И при этом есть очень четкое ощущение, что Downpour – самый настоящий Silent Hill. Вспомните первые две части сериала – ведь они начинались ровно таким же образом! Протагонист выпускался на затянутые туманом улицы Сайлент Хилла без каких-либо объяснений, и дорогу дальше приходилось искать самостоятельно, опираясь лишь на косвенные подсказки. Были там и места не обязательные для посещения: магазинчики, полицейский участок, бар. Игроку точно так же приходилось исследовать город, открывать для себя что-то новое – Downpour знаменует новый шаг в этом направлении.

Главное, что хочется порекомендовать взявшемуся за Downpour геймеру, – ни в коем случае не искать никаких советов, не обращаться к солюшенам. Ваше первое прохождение – это ваш личный, уникальный опыт, это ваше приключение. Оно будет полно сложностей, вы наверняка многое упустите – но взамен вы получите ни с чем не сравнимое удовольствие от собственных открытий, собственных решений, которые современные линейные игры уже не могут предложить.

Я недаром ранее упомянул сайдквесты. Гуляя по Сайлент Хиллу, Мерфи может посетить некоторые здания (на возможность зайти обычно намекает горящий свет или сама карта города, на которой отмечены местные достопримечательности), исчезнувшие обитатели которых не успели довести до конца свои земные дела. Мерфи может помочь неупокоенным – правда, наградой за это будут неощущимые для него ачивменты. Некоторые задания достаточно понятны и очевидны, над другими же придется изрядно попотеть. Для любителей



пораскинуть мозгами Downpour может также предложить варьирующиеся уровни сложности не только для экшна, но и для головоломок – впервые со времен третьей части!

Главный же недостаток Downpour кроется в тех самых «экшн-элементах», которых здесь, на счастье, немного. Помимо преследующего Мерфи по альтернативной реальности неведомого нечто, от которого спастись можно только бегством а-ля Shattered Memories, в Downpour присутствуют и рядовые противники, с которыми можно (но обычно не нужно) драться. Проблема возникает уже с их ассортиментом: всего пять разновидностей – это не просто мало, а преступно мало. Создатели Downpour не поленились создать огромное количество уникальных ситуаций – как в сайдквестах, так и в сюжетном прохождении – но все это разнообразие подрывается однотипностью монстров. Они не просто не удивляют (а они должны удивлять, это же хоррор!), но еще и приеадаются, и ко второй половине игры встреча с ними становятся рутинными, что очень критично. Не получится хвалить и их дизайн (хотя здесь-то фантазия авторов могла разойтись не на шутку): он скучен, практически полностью лишен креативности и какой-то изюминки (впрочем, справедливости ради стоит отметить, что в этом вопросе Downpour далеко не одинока).

Боевая система в теории выглядит очень правильно, но на практике оказывается не столь уж привлекательной. Огнестрела в игре крайне мало, поэтому приходится полагаться



Мерфи – отличный протагонист: он начинает со временем вызывать не только симпатию, но и эмпатию. Он реагирует на происходящее как нормальный человек – матерится в панике, кричит от страха, возмущается каждый раз, когда Сайлент Хилл напоминает ему, что знает его как облупленного. Хороший ли он человек на самом деле – решать игроку, и важным фактором здесь является правило «не бей лежачего»: поверженные монстры валяются на земле, и через некоторое время поднимаются снова. Мерфи может прикончить их, чтобы не создавать себе лишних проблем – но подобную практичность игра примет за бессердечность, и это скажется на концовке. Ведь именно Мерфи – одна из главных загадок Downpour. Отношение игрока к нему по мере прохождения, скорее всего, изменится – быть может, и не раз. Но именно своими решениями игрок и определит в финале то, каков Мерфи на самом деле. И это тоже во многом перекликается с ассортиментом концовок Silent Hill 2.



▲ Выполнив один из квестов, Мерфи сможет использовать подземные тоннели для быстрого перемещения под городом. Полезно для того, чтобы в конце игры обойти весь Сайлент Хилл и убедиться, что ничего не пропущено. Правда, игроки сетуют, что двери в подземные проходы закрываются сами собой, – баг, не иначе.

◀ Поклонники сериала, не забудьте в этом кафе накормить монетками музыкальный автомат!

▶ Ближе к середине игры Мерфи найдет полицейский фонарик. В свете ультрафиолета открываются невидимые невооруженным глазом подсказки.



▼ Downpour вместо модных нынче указателей маршрута ограничивается ненавязчивыми подсказками для внимательных.

немаловажно, противники здесь лишены четкого паттерна поведения, и поэтому сообразить какую-нибудь универсальную стратегию для борьбы проблематично.

Итог прост: в драки лезть просто не хочется, а игра этого делать и не заставляет (за исключением финального этапа, который заметно портит общее впечатление). Бои-то здесь и не нужны – в том смысле, что они совершенно не имеют места в основной концепции игры. Да, согласно ей, герою должна угрожать опасность (это, в конце концов, лежит в основе всего жанра), но это ведь никак не обязывает его к самозащите! Да, в ранних частях SH, считающихся лучшими, мы долгое время проводили за монотонным избиением врагов подручными средствами, но ведь оно не делало чести сериалу – скорее наоборот. Downpour вслед за Shattered Memories избавилась от данного атавизма, и за это их можно только похвалить.

Downpour оставила старые части позади и идет по собственному пути, не оглядываясь – и, без сомнения, того же требует и от игрока. Именно поэтому при всем своем великолепии Downpour была обречена на встречу в штыки: фанаты Silent Hill в массе своей ретрограды и элитисты, возводящие ранние части на недостижимую высоту пьедестал почета и уверенные в том, что сделанная гнусными гайдзинами игра в принципе не может сравниться с шедеврами Team Silent. Среднестатистический же геймер имеет очень высокие шансы бросить недружелюбную и непонятную игру на первом же месте, где нужно применить смекалку.

Поэтому, если вы не готовы оставить предрассудки позади, – бросьте, Downpour не для вас. Но если вы – один из тех, кому пришлась по душе Shattered Memories, то, скорее всего, в Silent Hill: Downpour вы найдете новую порцию ярчайших впечатлений. **СИ**



на то, что под ногами валяются: камни, палки, грабли, гаечные ключи, пожарные топорики. Подобное оружие надежным не назовешь – оно быстро ломается, зачастую прямо во время драки, вынуждая Мерфи импровизировать на ходу, хватая первое, что под руку попадается. Ведь, в отличие от Origins, Мерфи не будет складировать себе в бездонные карманы десятки вешалок, телевизоров и стоек для капельниц – он может держать в руках только одно оружие. Это, несомненно, создает столь необходимое для коррора напряжение.

Драться с монстрами, правда, не слишком интересно и довольно неудобно, особенно если их несколько. Мерфи часто мажет, его размахи неуклюжи – сразу видно, что он человек, к потасовкам не привыкший. При этом врагов, в отличие от ранних частей SH, нельзя с легкостью отбрасывать назад или комбить до смерти: они научились блокировать выпады протагониста и быстро переходить в контрнаступление. Мерфи блоку тоже обучен (и это решение разработчиков куда правильнее, чем техничные увороты Алекса из Homecoming), но голыми руками защищаться он, само собой, не сможет – только непрочным древком какого-нибудь подобранныго инструмента. Боевая система таким образом превратилась из однокнопочной в двухкнопочную – по сравнению с классическими частями прогресс небольшой, но довольно заметный. Блок, впрочем, преимуществ особых не дает – лишь усиливает ощущение загнанности в угол. Что



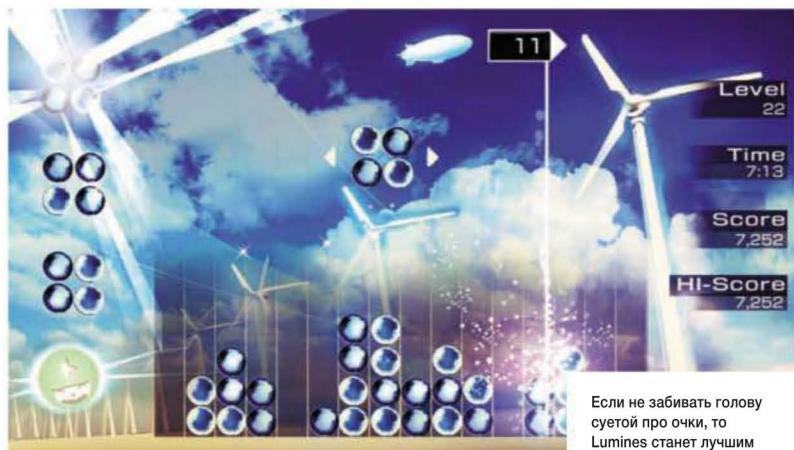


Lumines: Electronic Symphony

НАВЕРНОЕ, ОДНОЙ ИЗ ПРИЧИН КОНЦА СВЕТА СТАНЕТ ОТРИЦАНИЕ «ГЕЙМЕРАМИ» (НЕ ТЕМИ, КОТОРЫХ ПОКАЗЫВАЮТ НА ТЕЛЕКАНАЛЕ «СТС», А ЧИТАТЕЛЯМИ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР») ОЦЕНОК LUMINES. ЧТО ЭТО? ЭТО ЧТО-ТО ВРОДЕ ТЕТРИСА ПОД МУЗЫКУ. СКОЛЬКО БАЛЛОВ? ДЕВЯТЬ И НОЛЬ. ЗА ЧТО? ЗА ВСЕ ХОРОШЕЕ!

Называть Тэцу Мидзугути гением как-то сложно. Он создает вещи, которые не поддаются простому и понятному объяснению. Каждую его игру, несмотря на кажущуюся простоту идеи, необходимо «прочувствовать». Поймать ритм, настроиться на нужную волну, отбросить какие-то высокие требования и полностью сосредоточиться на том, что создатель поставил во главу угла. Как правило, это визуальная составляющая. Как правило, значимость картинки пытается оттянуть на себя музыкальное сопровождение. Как правило, все вместе это дает довольно странный микс, с которым не понятно что делать дальше.

Lumines – это не первая игра такого толка от Мидзугути, но определенно самая успешная. Все началось с PSP, когда чуть ли не каждый владелец новомодной портативной консоли складывал фигуры из кубиков перед сном, чтобы потом проспать на работу или учебу. Привлекала простота – тетрисист и трехлетний ребенок освоит – и какая-то легкость, отсутствие дополнительной смысловой нагрузки. Кубики падают вниз, игроку надо складывать их таким образом, чтобы части с одинаковым цветом образовали четырехугольник. Чем он больше – тем больше места освободится и больше очков будет. В это же время меняется оформление и фоновая музыка: то были синие и рыжие кубики, а то вдруг стали красные



Если не забывать голову свету про очки, то Lumines станет лучшим антипрессантом ever.

9.0
ОЦЕНКА

и белые, а потом все превратилось в домино. Как-то так – и это сработало не только на PSP, но и на Xbox 360, PS2, PS3, мобильных платформах, и вот теперь добралось до PSV. Остается только порадоваться. Впрочем, Lumines вообще не способна дарить какие-то другие эмоции, кроме восторга, радости. И плохо осознаваемой беззаботности, когда «весь мир подождет».

Не могу сказать, что на PS Vita игра выглядит еще красивее. Это тот самый случай, когда предел совершенства был достигнут, и никого это больше не волнует. В новую версию заложено безумное количество вариантов оформления – в представленном многообразии легко потеряться, но еще легче – оставить его без внимания. Тут отсутствует понятие «графика», вводится в оборот другая валюта – удобство. Да, фоны красивые. Все эти разноцветные кубики, ослепительные спецэффекты, видеоряд на дальнем плане, отблески, отражения – все это нужно, чтобы удивить, привлечь внимание игрока, как маленького ребенка привлекают золотые или светящиеся предметы. Но все очень легко испортить –

Но самое прекрасное в Lumines – игра продолжит радовать и спустя пять лет. Проверено временем!



стоит переступить черту, сделать картинку перенасыщенной перечисленными эффектами, и глаза объявят бойкот. Как играть, если сложно что-либо разглядеть? Как быстро расставлять кубики и планировать действия на много ходов вперед, если с трудом можешь ориентироваться? К счастью, такие проблемы встречаются лишь несколько раз, но они есть, и именно они не позволяют поставить игре максимальную оценку.

Все действительно так просто. При малом наборе составляющих, деталей, механизмов, претензии и похвалы Lumines выглядят предельно просто – и это суть игры, ее философия. Функция и цель тоже понятны с первого взгляда. Впервые, помочь скротать время. Я, например, рекомендую не покупать retail-версию, а скачать ее в PSN; никакой выгода по деньгам не будет, зато не придется таскать с собой картридж. Ведь игры наподобие Lumines нужны везде: в очередях, в метро, где угодно, где есть пять-девять минут, а то и больше на пустую трату времени. И переключать картридж с чем-то «полновесным» (тем же Shinobido 2, например) только ради музыкального развлечения – нет, слишком много действий.

Во-вторых, нет лучшего стимула играть внимательнее и чего-то добиваться, чем выраженный в числовом значении результат. Другими словами, очки. Когда Lumines только вышла на PSP, было устроено что-то вроде чата для общения журналистов с Мидзугути. И тогда он искренне удивлялся

В ПРЕДСТАВЛЕННОМ МНОГООБРАЗИИ
ЛЕГКО ПОТЕРТЬСЯ, НО ЕЩЕ ЛЕГЧЕ –
ОСТАВИТЬ ЕГО БЕЗ ВНИМАНИЯ.



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК

тому, что в Японии спустя неделю после начала продаж игроки смогли добраться до миллиона очков. «Это же сколько ж надо было играть!» – рассуждал он тогда. Сейчас это не предел: когда первый раз заносишь в таблицу рекордов результат в сотню тысяч очков и видишь, что добились отчаянные любители Lumines, чувствуешь что-то вроде жалости к себе. Миллион? А как насчет десяти миллионов? Это при том, что дополнительные стимулы тоже есть – иконки, например.

Разочароваться в покупке Electronic Orchestra невозможно – можно только в шутку обвинить Sony в том, что игра не поставляется вместе с консолью. Но знаете, что самое забавное? Если опираться на мнение прессы и игроков, то это лучший вариант Lumines из всех ныне существующих. Проблема только в том, что Мидзугути не имеет к ней никакого отношения – он лишь автор идеи, которая в чужих руках расцвела по-новому. Впрочем, наверное, это ничего на самом деле не меняет. **СИ**



САУНДТРЕК

В саундтрек Electronic Symphony вошло 34 лицензированных музыкальных композиций.

ВОТ ПОЛНЫЙ СПИСОК:

- 4 AM – Kaskade
- Aganju – Bebel Gilberto
- Always Loved A Film – Underworld
- Apollo Throwdown – The Go! Team
- Automatons – Anything Box
- Autumn Love – SCSI-9
- Bang Bang Bang – Mark Ronson & The Business
- Celebrate Our Love – Howard Jones
- Close (To The Edit) – Art of Noise
- Disco Infiltrator – LCD Soundsystem
- Dissolve – The Chemical Brothers
- Embracing The Future – B.T.
- Flyin' Hi – Faithless
- Good Girl – Benny Benassi
- Gouryella – Gouryella
- Hey Boy Hey Girl – The Chemical Brothers
- Higher State of Consciousness – Wink
- In My Arms – Mylo
- Kelly Watch The Stars – Air
- Moistly – LFO
- Never – Orbital
- Out Of The Blue – System F
- Pacific 707 – 808 State
- Played-A-Live (The Bongo Song) – Safri Duo
- Rocket (Tiesto Remix) – Goldfrapp
- Sunriser (Publicmind Remix) – Ken Ishii
- Superstar – Aeroplane
- The Future of the Future (Stay Gold) – Everything But the Girl
- The Sun Rising – The Beloved
- What's Your Number – Ian Pooley
- Windowlicker – Aphex Twin
- Wolfgang's 5th Symphony – Wolfgang Gartner
- Wooden Toy – Amon Tobin
- Yesterday When I Was Mad (Jam & Spoon Mix) – Pet Shop Boys



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita, PS3, Xbox 360

Некоторые спецэффекты выглядят просто как цветные линии – за долю секунды разглядеть не успеваешь, а в статике смотрится бедно.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

НЕ СОВСЕМ ПОНЯТНО, ПОЧЕМУ САРКОМ РЕШИЛИ ВЫСТУПИТЬ НА PS VITA ИМЕННО С UMVC3, НО ОСТАВИМ ЭТО НА СОВЕСТИ ИЗДАТЕЛЯ – ЕМУ, НАВЕРНОЕ, ВИДНЕЕ. UMVC3 МЫ ТОЖЕ РАДЫ. ОСОБЕННО ЕСЛИ ЭТО ПОЧТИ ИДЕАЛЬНЫЙ СЛЕПОК ВЕРСИИ ДЛЯ ДОМАШНИХ ПЛАТФОРМ.

8.0

ОЦЕНКА



Феникс Райт – боец сложный и непонятный. Не для тех, кто первый раз видит файтинг.

0

ставим в стороне дискуссию на тему того, насколько состоятельна Ultimate-редакция и правильно ли это вообще – выпускать переиздания спустя полгода. В случае с PS Vita история другая: файтингов на платформе пока немного, а на старте продаж в России доступен был

так и вовсе только один. Поэтому, в некотором смысле, его приходится открывать для себя заново, и на многие нюансы смотреть с другой стороны.

Что такое UMVC3? Это почти пять десятков бойцов, половина из комиксов Marvel, половина из игр Сарком. Выбор местами очень странный: с адвокатом Фениксом Райтом все понятно (давно просили), с Енотом вроде бы тоже (он смешной), но как в список попали Доктор Стрэндж (ну, привет, почему не Пайлок?) и Файбрэнд (хотя это лучше, чем Содом) – большой вопрос. Есть и другая сложность: в старшей версии разросшийся ростер означал сломанный баланс. Здесь расстановка сил такая же, но поскольку игру для PS Vita никто в здравом уме не станет расценивать как турнирную дисциплину, то вроде бы и плевать – хотя в онлайне все равно придется материться и рвать (на голове) волосы.

Бои проходят по системе «три на три»: каждый игрок составляет команды из трех бойцов, после чего дерется до полного уничтожения трех противников. Раунд всего один, но битвы, бывает, затягиваются, как будто идет серия из двенадцати показательных матчей. Особенности боевой системы перенесены без изменений: по-прежнему много внимания уделяется aerial combo, advanced guard и кроссовер-комбо. Список ударов, тайминг – все это практически не претерпело никаких изменений. Хотя привыкать ко многому придется заново – и иногда становится жаль кнопки и стики консоли.

Платформа: PlayStation Vita, PS3, Xbox 360 Жанр: fighting, 2D Зарубежный издатель: Capcom Российский дистрибутор: «10-СофтКлаб» Разработчик: Eighting Мультиплер: vs, local/online
Обозреваемая версия: PlayStation Vita Страна происхождения: Япония



2 LEVEL



Некоторые особенно зрелищные кроссповер-комбо, на самом деле, подтормаживают. Но это надо специально вглядываться.

ГРУЗ ОТВЕТСТВЕННОСТИ
В ЛИЦЕ ТУРНИРНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ
БЫЛ ОСТАВЛЕН ЗА БОРТОМ,
ЧТО НЕ СВЕЛО НА НЕТ
СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ.

При этом однопользовательская составляющая прекрасна. С первым же патчем устанавливается мини-дополнение Heroes & Heralds с карточной системой, подробнее о которой можно прочитать во врезке, концовки все включены, модельки персонажей тоже, система трофеев работает абсолютно идентично. Все арены, все бойцы, все-все-все, что было в версии для PS3, есть и здесь, и работает точно так же. Есть две схемы управления, простая и сложная, и тренировки, и различные чалленджи. Даже карточка игрока с титулом, иконкой и заранее составленными командами – и те есть.

Взрывы на весь экран? «Ртутный» эффект? Визуально UMvC3 мало чем отличается от домашней версии. Некоторые объекты на фоне не анимированы, но и только. Немного смущает, правда, что при удивительно красивой графике мелкие иконки персонажей и вообще иллюстрации выглядят как-то странно – будто в слишком низком разрешении; почему-то это сразу бросается в глаза. Ну, и некоторые спецэффекты (файерболлы, например) теперь показаны в более низком разрешении, но из-за высокой скорости происходящего это не так сильно заметно. Из других технических деталей – слишком долгие загрузки. Не знаю, как обстоят дела в скачиваемой версии, но во время игры с картриджа приходится ждать. Не по пять минут, конечно, но все равно неприятно.

Что действительно нового в версии для PS Vita? Ну, тут есть touch-управление – можно водить пальцами по экрану и, буквально, бить противников. Удобства мало, но весело! Плюс, появился полноценный режим повторов, а также

Режим Heroes and Heralds – это такая надстройка, в которой две команды – щитники Земли и помощники Галактуса – сражаются между собой. Есть как онлайн-вариант, так и оффлайн. Выглядит это примерно так: в самом начале игроку показывают разметку с целями, которые надо устраниć, и карту гексов-локаций. Чем больше сражаяешься на одной локации, тем сильнее противник (и тем больше влияния на этом гексе). Во всей этой системе еще работают карточки с персонажами игр и комиксов, дарующие всякие улучшения – что-то вроде gem system из Street Fighter x Tekken.



▲ Зачем надо было использовать лоу-рэз иконки – непонятно.

Spectator Mode – но это что касается онлайн-составляющей, которая работает почему-то через раз: то противника найти не получается, то играешь с таким лагом, что происходящее напоминает скорее шахматы, чем динамичный файтинг. Пока это никак исправлено не было, но вероятность того, что новый патч вернет жизнь онлайну, все же велика.

Что касается дополнений, то с ними получается забавно: поскольку магазин один, то костюмы, купленные для PS Vita, будут работать и в версии для PS3. Непонятно, правда, почему нельзя было сделать портативную версию самой «полной» и включить туда все DLC, которые были выпущены к настоящему моменту. В любом случае, два раза платить не заставляют – и то ладно.

Учитывая все особенности, UMvC3 производит куда как более приятное впечатление, чем старшая версия. Груз ответственности в лице турнирной составляющей был оставлен за бортом, что не свело на нет соревновательный элемент, даже, наверное, напротив – привлекло внимание людей, раньше опасавшихся излишней сложности освоения. Некоторые технические просчеты, тем не менее, есть, и это досадно. К тому же, я не уверен, что трюк с «клонированием» контента сработает во второй раз – как и в любой игре, где сингл вынужденно выставляется на первый план, очень важно предусмотреть миллион мелочей для поддержания интереса, каких-то мини-наград. В UMvC3 эта проблема решена лишь на половину; но пока достаточно возможности просто копировать – это производит достаточно сильное впечатление, чтобы не вынимать картридж из консоли ненадолго. **СИ**



ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ



Путешествие [Journey]

ПОЛОВИНА ЧЕТВЕРТОГО УТРА. ФИНАЛЬНЫЕ ТИТРЫ «ПУТЕШЕСТВИЯ» УЖЕ ЗАКОНЧИЛИСЬ, МОЙ ПЕРСОНАЖ МЕДИТИРУЕТ СРЕДИ ДЮН, ПОЗВОЛЯЯ ПРОХОЖИМ ПОЛУЧИТЬ АЧИВМЕНТ «ТРАНСЦЕНДЕНТНОСТЬ», А Я, ПЕРЕПОЛНЕННЫЙ ЖЕЛАНИЕМ ПОДЕЛИТЬСЯ, ПИШУ ЭТИ САМЫЕ СТРОКИ.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Network

Не нужно бояться «Путешествие» пропустить. Да, это заметное и важное явление в мире видеоигр, это и впрямь игровое искусство – во всяком случае, каким вижу его я. Но это не четырехтомник Толстого и не «Игра в бисер» Гессе, нет. Скорее – крошечное стихотворение, дивная элегия о путешествии души. И если к поэзии интереса никакого, то и заставлять себя не стоит. Другое дело, если «Путешествие» это – для вас, а вы о нем и знать не знаете. Тогда читайте, ищите истину меж строк.

Чем же тронуло «Путешествие» игроков и рецензентов по всему миру? Это и впрямь искусство на всех доступных уровнях. Происходящее «по ту сторону» очень быстро начинает восприниматься чем-то настоящим, действительно важным: интригует, подчас завораживает, а в иные моменты от ожившей картины на экране буквально щемит сердце. Мягкие цвета, плавные линии, рассеянный свет... Дополняет ощущения эмбиент, то переходящий в музыку, то тревожно вздрагивающий тоскливыми трелями, то сокрушающийся, вздыхающий – он сопровождает тебя, оттеняет одиночество. И, конечно, обязательное, дополнительное измерение, свойственное только нашему направлению искусства, – интерактивность. Геймплей. Именно он рождает удивительную сопричастность, помогает автору, Творцу, протянуть нужные струны между Произведением и нами. Игроками. Зрителями. Эти струны немногочис-

9.5

ОЦЕНКА



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА

ТЕКСТ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: PlayStation Network Жанр: action.adventure Зарубежный издатель: SCEA
Российский издатель: SCEA Разработчик: thatgamecompany
Мультиплер: co-op.online Обозреваемая версия: PlayStation 3
Страна происхождения: США

ленны, тонки, но на удивление способны извлекать нужные звуки – эмоции, которые рождает в нас «Путешествие» за те пару-тройку часов, что мы проводим в его обществе. Эти струны – та связь, что необходима игре, чтобы претендовать на звание предмета искусства. Это, простите, шарфик. Это одинокий цветок посреди песков. Это случайно встреченный на пути безмолвный компаньон. Чувство свободы, разобщенности, родства, сопричастности, заботы, тревоги, триумфа... Это замерзающий в ледяной пустыне «коврик», возвращающийся к жизни теплом, отдаваемым ему игроком. В конце концов – это попытки постичь авторский замысел, уловить ту метафору, что рождена минималистским, но уверенным сюжетом игры. Проприетарийствовать собственный опыт, рожденный во времена Путешествия.

А больше я ничего не скажу. Не хочу говорить – это вовсе не нужно. Более того, это вредно, как вредна любая «чужая», полученная через посредников информация. Путешествие должно стать личным – сокровенным опытом, своим собственным маленьким открытием. Чтобы ворочаться потом ночью и видеть цветные сны о чем-то большом, красивом, странном. Вот ваш билет: это игра, не интерактивная медитация, не скринсейвер-обманка, не кино в чужой обертке – игра. Со своими правилами, которые предстоит нащупывать самостоятельно (и как раз в этом большая часть удовольствия, и даже сама идея Путешествия тоже в этом). С понятным и хорошо реализованным геймплеем. С непохожими участками пути (язык не поворачивается называть их «уровнями»), преподносящими все новые сюрпризы и новые эмоции. С четкой целью и ярким, очевидным финалом.

А полбала... Полбала – это ерунда. Это за мелочи. За бумагу, на которой выведены строки стихов, за помарки и кляксы, проглотившую несколько важных слов. Издержки профессии. Еще – в finale, на мой вкус, несколько смазана рифма. Но это уже личное... У вас все будет по-своему. **СИ**



ПУТЕШЕСТВИЕ ДОЛЖНО СТАТЬ ЛИЧНЫМ –
СОКРОВЕННЫМ ОПЫТОМ, СВОИМ СОБСТВЕННЫМ
МАЛЕНЬКИМ ОТКРЫТИЕМ. ЧТОБЫ ВОРОЧАТЬСЯ ПОТОМ
НОЧЬЮ И ВИДЕТЬ ЦВЕТНЫЕ СНЫ О ЧЕМ-ТО БОЛЬШОМ,
КРАСИВОМ, СТРАННОМ.



Признаюсь: я с большим скепсисом отнесся к идеи «тайного» со-оп, воплощенной в «Путешествии». Весьма бессмысленной виделась мне вся эта затея с анонимностью и невозможностью общения со встреченными попутчиками. Признаю: был неправ. Более того – мне все еще странно слышать восторженные отзывы от тех, кто от начала и до конца провел свое Путешествие в одиночестве. Ведь эти люди не ощутили большой доли очарования игры, не-дополучили вложенных в нее эмоций, не познали досады недопонимания и радости гармонии Совместного восхождения. Быть может, им это и не нужно вовсе? Как знать.

Есть одна история, которая, как мне кажется, многое способна рассказать об этом аспекте игры. Это история о «Драконе», геймплейном прототипе thatgamecompany, из которого впоследствии и родилось «Путешествие». Идея была в такого рода совместном взаимодействии, где сотрудничающим игрокам не пришлось бы никого убивать, вдобавок из уравнения постарались удалить любое соперничество, всякую возможность того, чтобы кто-то мог счесть себя победителем, а других – проигравшими. Это была идея Дженовы Чена, одного из основателей компании: заставить игроков действовать продуктивно и слаженно перед лицом общей опасности. И идея эта провалилась с треском: всякий раз тестерам было удобнее и проще заботиться только о себе, играть в одни ворота, сосредоточившись лишь на собственных целях. Полученный на этом прототипе опыт требовал осмыслиения; и осмыслиение это – модель «Путешествия». Истории, где каждый сам по себе, где все друг другу чужие, где понимание затруднено, а любая помощь добровольна. И это сработало.





online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

ПОЖАЛУЙ, НИ С ЧЕМ ММО НЕ СОЧЕТАЕТСЯ ТАК ПЛОХО, КАК С ЛЕТНЕ-ВЕСЕННЕЙ ПОГОДОЙ. НО В ОТВЕТ НА НАШЕ НЕЖЕЛАНИЕ СИДЕТЬ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ РАЗРАБОТЧИКИ ОТВЕЧАЮТ СОВЕРШЕННО РАЗНОШЕРСТЫМ И УНИВЕРСАЛЬНЫМ КОМПЛЕКТОМ ИГР, СРЕДИ КОТОРЫХ ЕСТЬ И МОВА, И АНИМЕ-ФАНТАЗИИ, И THEMEPARK В ВИДЕ ДОЛГОЖДАННОЙ TERA. ПРАВДА, ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПОИГРАТЬ В ПОСЛЕДНЮЮ, НУЖНО ПРИЛОЖИТЬ НЕМАЛО УСИЛИЙ, НО ОНА ИХ, ПОВЕРЬТЕ МНЕ, СТОИТ.



Panzar: Forged by Chaos

PANZAR.RU

У ВАС ПРЯМЫХ РУК НЕ ЗАВАЛЯЛОСЬ?

- + Колоритные персонажи
- + Графика – одна из лучших в жанре
- + Быстрые и динамичные схватки
- + Простор для грамотного тимплея

Panzar, наверное, хоть и краем глаза, да видели все: вспомните смешных круглых гномов, рогатых орков и паладинов с кадилами, которые крушат и ломают все вокруг. Да, это она – игра, которая похожа на MMOTPS, но с магией вместо пуль. Правда, прыгать от ярости берсерка к ледяным стрелам, меняя классы, как перчатки, здесь не очень-то получится: создатели ограничились всего восемью классами. И в жизни каждого из них вам нужно будет участвовать лично: прокачивать, одевать и обувать, а также не-пременно радовать убийствами.

Panzar имеет полный набор классических режимов, схожих с TF2: тут и Deathmatch, и «Царь горы», и знакомое нам сопровождение вместе с захватом контрольных точек. А бои могут длиться от 15 минут до часа и более. При этом одной из самых интересных рас являются гномы – они могут строить на карте самые различные укрепления, начиная от обычных заграждений и заканчивая капканами и даже телепортами. Словом, годные ребята. Как и сама игра, собственно.

TERA

TERA-EUROPE.COM

ЖИВА ЕЩЕ, НОВАЯ!

- + Нонтаргетовая система боя
- + Масштабная и проработанная в деталях игра
- + Графика: TERA > Aion
- ± Привычный геймплей на квестах
- Блок по IP для России

Если сказать, что TERA подзадержалась с локализацией на английском языке, то это будет еще очень мягко. Перевод текстов, добавление специальных фишек для западного рынка и озвучивание NPC заняли у локализаторов более года с даты выхода корейской версии. Мы было уже собирались забыть ее совсем (Guild Wars 2 же на носу), но TERA внезапно подсобралась и все-таки доползла до релиза. Сравнив игру с ее братьями по MMORPG-цеху, легко можно заметить, что ближе всех к ней находятся Aion, RIFT и другие масштабные проекты подобного плана. TERA – это themepark, в который вполне можно и даже нужно «забуриться» на пару месяцев, исследуя местный красочный мир, выполняя задания и проходя подземелья. И хотя в игре есть элементы из более хардкорных игр (например, отсутствие таргета, войны гильдий или свободный PK-режим), феномен в том, что ничто из этого и близко не подводит ее к хардкорности Aion. Поэтому, если у вас нет особых ММО-планов, она действительно стоит вящего внимания. У меня есть только один совет: не выбирайте лучника. Как это ни странно, но здесь он – весьма скучный класс.

Warhammer: Wrath of Heroes

WRATHOFGIRES.WARHAMMERONLINE.COM

МОИ ГЛАЗА, МОИ ГЛАЗА!

- + 6 vs. 6 vs. 6
- + Возможность менять персонажа по ходу боя
- + Командная игра в цене
- Отвратительная графика
- Некоторые классы откровенно скучны

Ну что ж, надо признать – Mythic Entertainment имели самое благое намерение помочь их уже давно умирающему Warhammer Online. Они даже выбрали не самый плохой способ, создав игру в жанре МОВА с персонажами, выдернутыми из оригинальной игры. Но, к сожалению, из Warhammer перекочевала еще и его, мягко говоря, не самая свежая графика. А геймплей скорее спорен, чем хороший.

Есть несколько карт с привычными и слегка модифицированными режимами, вроде захвата флага. Особенностей – две. Первой является введение в игру не двух, а трех команд, по 6 человек с каждой стороны. Такой ход, по мнению разработчиков, должен был внести тактический момент, когда две команды могут объединиться против одной. Но на практике это происходит очень редко. А второй фишкой игры является возможность менять персонажей сразу после смерти, что, вроде как, начисто освобождает вашу команду от неправильного сетапа. Так-то оно так, вот только при игре с рандомами это не имеет никакого значения, так как договориться с ними о чем-то попросту невозможно. Другой разговор, если у вас есть друзья.



WORLD OF DARKNESS

Среди многообещающих MMO-титлов замаячило новое имя, которое вплотную связано с *Vampire: The Masquerade*. Главное в *World of Darkness* то, что делает ее CCP – компания, создавшая *EVE Online*. Причем они обещают реализовать в ней такую же свободу действий, как и в своей космической MMO, а в качестве примера приводят возможность стать Принцем города, который сможет навсегда (серьезно, навсегда!) уничтожить неугодного персонажа. Подробности будут только в конце года, но если бы я была Глэдос из *Portal*, то их слова звучали бы для меня как "А туту нас торт, и здесь торт, и еще вот там торт". Доживем – увидим.



Lord of the Rings Online

WWW.LOTRO-RUSSIA.COM

НА ВЫСОКОЙ БЕЛОЙ БАШНЕ
МАТЕРИТСЯ САРУМАН ©

- + Три новых региона: Дунланд, Роханско ущелье и Изенгард
- + Весомая пачка новых заданий и 40 деяний
- + Рейдовое подземелье «Логово Дракхойра»
- + Новый максимальный уровень

Освобожденные от цепей P2P, разработчики *Lord of the Rings Online* разошлись не на шутку и продолжают выпускать обновления. И на этот раз мир властелинов, колец и хоббитов заявил о себе с помощью «Угрозы Изенгарда», четвертого по счету апдейта за историю игры. С его выходом онлайновая версия Средиземья опять увеличилась в размерах, а сюжетная линия наконец подошла к подножию Белой башни и самому Саруману. Правда, в этой версии ее длиннобородый хозяин не изволит явиться на честный поединок с игроками. Но, по крайней мере, следующее обновление контента – «Принц Рохана» – подарит нам возможность как сле- дует наподдать мерзкому старому магу.

Royal Quest

ROYALQUEST.RU

ГВОЗДЬ В БУДУЩИЙ ГРОБ
RAGNAROK ONLINE?

- + Приятный и красивый мир
- + Гибкое развитие персонажей
- + В будущем игру ожидает много интересного
- ± Геймплей малость хардкорен

Про Royal Quest можно говорить много, а можно сказать так: «Это Ragnarok Online, усовершенствованное и дополненное издание». Со всеми его плюсами, таким же PvE и геймплеем, но за вычетом пары-тройки недостатков. Например, одним из отличий является наличие у персонажа не только характеристик, но и весьма сложного круга талантов. Разработчики просто разрываются от многоэтажных обещаний: тут вам и клановые войны, и осады, и битвы на боевых роботах, и крафт, и все-все-все. Однако все эти прелести будут введены не прямо сейчас, а чуть погодя. А пока мы можем наслаждаться прекрасной графикой, приятным миром и потихоньку развивать своих персонажей в ожидании первых масштабных битв.

Grand Fantasia

RU.GRANDFANTASIA.RERINGAMES.COM

GVG – ЭТО ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД
ДЛЯ ЗНАКОМСТВА

- + Личные боевые питомцы – спрайты
- + Приличное количество заданий
- + Турниры гильдий
- ± Откровенное аниме
- Обычное PvP только в виде арен

Если вы еще не подустали от нескончаемого потока совершенно одинаковых аниме-игр, то вот вам еще одна. Правда, она уникальна хотя бы тем, что локализовала ее в России Aeria Games – крупный зарубежный издаатель. И несмотря на то, что игре уже 3 года, она все еще весьма популярна.

Причин для такой популярности несколько. Во-первых, в отличие от многих других аниме-игр, здесь вы сможете сделать своего персонажа несколько отличающимся от других, используя маунтов, экипировку и просто кастомизацию внешности. Во-вторых, здесь очень приятный геймплей и окружение. В большинстве случаев вас не заставят убивать монстров просто так: обычно у NPC всегда есть достойное объяснение и специальное задание. Ну а в третих, в игре присутствуют гильдейские сражения, в которых могут принимать участие до 75 человек с каждой стороны. Что, тоже заинтересовалось? Вперед – там как раз недавно начался ОБТ.



Prime World

RU.PLAYERWORLD.COM

DOTA ДЛЯ НАРОДА

- + Несколько жанров игр в одной
- + Не сложна в освоении
- + Подходит для вечернего времяпровождения
- Сколько же можно мусолить эту карту?

Объединить Zuma, браузерную стратегию и DotA в одной игре? Нет, разработчики вовсе не шутят и проводят интересную демонстрацию того, как это можно сделать. Интеграция с социальными сетями – раз. Наличие замка с постройками и ресурсами – два. Поместить в игру слегка «оказуаленную» версию известной МОВА – три. Ну и связать это воедино тем, что герои живут в замке, и им тоже нужно где-то отдыхать и развивать таланты. Расчет очень прост – разработчики планируют, что в игру будут играть вместе не только игроки разных предпочтений, но и разных полов. Но это не мешает им делать основной упор на классические бои с волнами крипов, башнями, боссами и рунами. И пусть из геймплея куда-то делась вся экипировка, но одного взгляда на аккуратно сложенные штабелями таланты достаточно, чтобы понять – без поиска гайдов тут никак не обойтись.



Everquest 2

EQ2.RKELLA-ONLINE.RU

ВЕК ОБНОВЛЕНИЙ

- + Новый максимальный уровень
- + Рейдовое подземелье «Храм Неба»
- + Локация «Бесплодные земли»
- + Новые умения и наемники
- + Обновление конструктора подземелий

Несмотря на то, что относительно недавно на русских серверах уже вышел Age of Discovery, вслед за ним бодро топает, засучив рукава, следующий апдейт. Тележка изменений имеет отношение и к Destiny of Velios, и Age of Discovery. В рамках первого в игру будет введен новый лвл-кап в виде 92-го уровня и впечатляющая пригоршня контента, включая и задания, и простор для рейдовой активности. А для Age of Discovery и всех создателей подземелий у SOE предусмотрены новые приключения и набор Дворца Поэтов. Я ничего не забыла? Ах да, самое главное – мы же сможем покататься на личном дрейкe и полюбоваться на новых питомцев повелителя зверей! А остальное – так, ерунда.



ANGRY PETS

Я очень редко играю в браузерные MMO, но мимо подобной вакханалии пройти было просто невозможно. Angry Pets – это в основе своей стандартная браузерка, в которой нужно заниматься возведением городов, сражениями с соседями и поиском сокровищ. Вот только делать это придется в роли кота, пингвина или белки, а местные задания буквально повергают на пол своим юмором. Конечно, до уникальности Mousehunt (да, почти единственная известная мне социально-браузерная игра) она слегка не дотягивает, но впечатления оставляет приятные. Медведь Сталин в советниках, нападения динозавров и высадка на луну, и пусть вас не обманывают эти милые мордочки – оружие у них вполне настоящее!



World of Tanks. Новое

ДАВНЕНЬКО МЫ НЕ БРАЛИ В РУКИ ТАНКОВ, А МЕЖДУ ТЕМ ПОСМОТРЕТЬ В WORLD OF TANKS ЕСТЬ НА ЧТО. С ПРОШЛОГО ГОДА В ИГРЕ ПРОИЗОШЛА МАССА ИЗМЕНЕНИЙ – ТУТ ВАМ И НОВАЯ НАЦИЯ, И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ, И ДОЛГОЖДАННЫЕ УМЕНИЯ. КОРОЧЕ, ПОРА ЗАКРЫТЬ ЛЮКИ И РИНУТЬСЯ В БОЙ.



ранция... Четвертой стороны в World of Tanks (не считать же за полноценную нацию китайцев с их единственным танком) ждали давно. И вот, перед самым Новым годом, дождались. Ощущения, прямо скажу, противоречивые. Одни машины просто великолепны, играя на других, мечтаешь побыстрее прокачаться и забыть о них как о страшных снах. Впрочем, этим страдают все государства, на данный момент представленные в MMOG минской выделки. Даже у СССР, характеристики техники которого явно завышены в сравнении с реальными образцами из соображений «на них воевали наши деды», есть проходные модели. Так что уж пришельцам-то из Парижа и окрестностей подобной участи точно было не избежать.

Кстати, слово «пришельцы» здесь явно к месту – они действительно пришельцы из параллельной вселенной. У игровой Франции хватает танков, в реальности не воевавших или появившихся после мая 45-го. «Что это за коробка на гусеницах?» – спрашивают знатоки истории, увидев AMX 38. «А что поделешь, – отвечают разработчики, – Париж пал еще в июне 1940 года, а сторонники де Голля сражались в основном на американской и английской технике». Придется привыкнуть к странно выглядящим агрегатам. Привыкнуть и научиться с ними (за них) бороться.

▲ AMX 40 – «легкий» танк, с трудом разгоняющийся до 20 км/ч. Заявленные в характеристиках 50 км/ч это «ведро на гусеницах» выдает только с горки и то не всегда.

► Малыш AMX 12t может играть не только роль «светляка», обнаруживающего врагов, но и шакала. Выскакивающего из-за спин старших товарищей и добивающего раненого зверя.

А бороться поначалу непросто. Техника первого-четвертого уровней бронирована до предела. В первые дни после появления французов нередка была подобная картина: стоят два AMX 40 друг напротив друга и с завидным упорством лупят друг в друга на протяжении минут пяти. Конечно, за все надо платить – и тут пришлось пожертвовать скоростью и/или пушками. Как по мне, так обмен неравнозначный, грустно слышать постоянные «Не пробил» и понимать, что врагу ты можешь что-то сделать, только если зайдешь в тыл, а зайти в тыл нельзя, потому что скорости не хватает.

Но если вы пройдете четвертый уровень, дальше будет интереснее. На пятом в ветке легких и средних танков появятся барабаны заряжания, та самая «фишка», что отличает эту нацию от конкурентов. Барабан позволяет выстрелить шесть снарядов с минимальными интервалами, а значит, есть шанс «разобрать» встречного врага в считанные секунды. Правда, это плюс, минус в том, что потом барабан очень долго заряжается (в некоторых случаях до минуты). Вывод – для успешной игры нужна особая тактика: понадкусывал и сбежал. Если не сбежите, останетесь в виде горящих обломков на поле, броня к этому моменту у французов резко ухудшается в сравнении с ранними моделями. Зато как приятно заехать в тыл к увличенному своими делами КВ и одной очередью уничтожить его, вызвав восхищение соратников!



А вот в середине второй ветки – тяжелых танков – дела обстоят печально. Барабанов нам не дают, а сами машины крайне редко оказываются в роли лидеров, обычно попадая к врагам, с которыми справиться способны лишь в исключительных случаях. Знаете, когда на ARL 44 (уровень 7) встречаешь парочку ИС-7 (уровень 10), настроение как-то резко портится. Впрочем, это проблемы балансировщика боев, раскидывающего машины по командам, но пока его не поправили. Зато чуть повыше все веселее. Барабан заряжания на тяжелом танке уровня 8-10 – это страшно. Не успеешь оглянуться, и твой «Королевский тигр» уже весело разлетается на части, только-только успев завидеть какой-нибудь AMX 50B.

Но как же у французов в это время становится плохо с броней. Борт лучшего тяжелого танка имеет всего 30 миллиметров стали, тогда как у легкого уровня 4 было 65! Схожим образом обстоят дела и у машин средней весовой категории, так что общий ход битв они не перевернули, как ни опасались обратного скептики. Впрочем, в патче 0.7.2 новой техники еще и увеличивают время заряжания. По-моему, зря – высокочувствительные французы и так нечастые гости в серьезных боях, а такими темпами встреча с ними будет почитаться за чудо.



С РОССЫПЬЮ ЗВЕЗД ПОЛОСАТЫЙ НАШ ФЛАГ
Но есть у Wargaming.net наработки и посвежее, например, еще одна ветка американских противотанковых САУ. Формально – «с открытой башней», без закрывающего ее сверху броневого листа. Реально у некоторых самоходок этот самый лист присутствует, превращая их в аналоги танков. Впечатления от них пока сугубо положительные. Во-первых, потому что модели получились разными. А во-вторых, все они по-своему интересны, нет явных аутсайдеров, наподобие AMX 40 у Франции (хотя как посмотреть – T30 девятого уровня, ставшая из танка ПТ-САУ, все же проигрывает конкуренткам).

Вот, например, T49 (уровень 5, аналог M10 Wolverine в параллельном дереве развития). Юркая, легко выдающая 60 км/ч машинка с замечательной 76-миллиметровой пушкой. Кого сможет – повредит прямо в лоб, а от тех, кого быстро не прикончит, убежит. Да, броня у нее не ахти, но так для того и движок дан, чтобы гусеницы не отдыхали. В целом, тактика применения T49 совершенно несхожа с хорошо защищенными ПТ-САУ. Запомните: стоять все время на месте – смерти подобно, один-единственный «чемодан» от самоходной артиллерии отправит вас к святому Петру. Если же научитесь играть на T49, она доставит немало приятных минут.

► T49 даже внешне похожа на легкий танк. И играть на ней можно так же – прорываясь в тыл и вырезая самоходную артиллерию, прячущуюся по углам карты.



► T28 Prototype – мощная, но о-о-очень медленная. Впрочем, мы разве куда-то торопимся? Враги к нам прут толпой и умирают, умирают, умирают... Красота!

▼ AMX 50 100 – воевать на нем можно, но слово «тяжелый» в определении класса явно лишнее. И по скорости, и по броне машина напоминает средние танки. Как и ее наследницы, кстати.

Схожим образом обстоят дела и с M18 Hellcat (6 уровень). Разве что здесь, помимо слабой защиты, есть другая проблема – запаса снарядов не хватает для затяжных схваток. Не раз и не два я сталкивался с ситуацией, когда приходилось экономить боеприпасы, стреляя лишь наверняка и по тем целям, которые реально пробить бронебойным снарядом. Если, конечно, пресловутый ВБР («Великий белорусский рандом») позволит.

Идем на пару уровней вперед и обнаруживаем T28 Prototype. «Классику жанра» с лобовой броней в 203 миллиметра (в 15 раз больше, чем у Hellcat!). На ней уже можно ходить в атаки, надеясь, что с ходу вас не убьют. Но лучше все же стоять в кустиках и спокойно отстреливать не успевших вас заметить вражин. Тем более что ехать на этой ПТ-САУ куда-то – занятие не для слабонервных. Как и многие аналоги у других наций, T28 Prototype нетороплива, и хорошо, если разгонится до 20 км/ч, путешествуя с горки. А кому интересно полбоя путешествовать до неприятельской базы, обнаружив в конце пути, что враги приехали к вам домой, и вернуться вы просто физически не успеете?



► «Черчилль», поставляемый по ленд-лизу, в World of Tanks является неплохим выбором для заработка. Благо и цена невысока: по недавней акции его можно было купить всего за 3 доллара, тогда как Lowe или KV-5 обойдется вам в 30.

Впрочем, это не единственные добавленные машины за последние полгода. К примеру, с сентября в боях слегка поменялась тактика – и все из-за появления быстрых и неплохо защищенных разведчиков VK2801 (у немцев), T-50 и T-50-2 (у СССР), M24 Chafee (США). В игру сначала ввели, а затем убрали из нее китайский Type 59 (впрочем, те, кто успел купить, все еще выводят его покататься – порой минимум треть соперников состоит из «любителей риска»). Добавили новые карты – «Рыбацкая бухта», «Топъ», «Фьорды».

Были и масштабные изменения, скажем, перебалансировка танков в «юбилейной» версии 0.7.0, вышедшей в декабре 2011 года (дело продолжили и в 0.7.1, той «заплате», что добавила французов). У многих видов техники изменили дальность обзора (кому-то подняли, кому-то, наоборот, уменьшили – перечислять слишком долго). Часть немецких пушек стала перезаряжаться медленнее, а снаряды у отдельных советских орудий подпрыгнули в цене. Многим машинам изменили доходность, хотя общая ситуация осталась прежней – как и раньше, чтобы содержать топ-танки без премиум-аккаунта (то есть без абонентской платы), лучше иметь в гараже пару-тройку «рабочих лошадок», приносящих кредиты. В идеале, премиумных (приобретаемых за реальные деньги), ведь именно они с этой задачей справляются лучше всего.



НОВЫЙ ПАТЧ, ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

Потихоньку, пусть и не с космической скоростью, игра приближается к релизной версии. Последний патч помечен цифрами 0.7.2, и с ним в World of Tanks приходят очередные изменения. Наконец-то мы увидим разнообразные версии прокачки танкистов – помимо трех стандартных умений (маскировки, пожаротушения и ремонта) у членов экипажа появляется около 20 новых. Это обещали еще года два назад, но ввели только сейчас (боюсь даже представить, сколько придется ждать ненавистных анонсированных исторических боев, где в одной команде представители разных стран встречаются не будут).

Отметим, что теперь все перки делятся на навыки, работающие только по достижении прокачки в 100%, и умения, дающие прибавку сразу при выборе (растущую по мере изучения). Но главное не это, главное, что теперь у каждого появится возможность подстраивать танк под свой стиль игры. Хотя, на мой взгляд, для всех членов экипажа ПТ-САУ и САУ как была важна маскировка, так и останется, но вот их командирам, скажем, не помешает впоследствии навык «Шестое чувство», сообщающий, что вы замечены противником. Наводчики же противотанковых орудий явно заинтересуются навыком «Злопамятный», позволяющим на две секунды дольше видеть врага в прицеле, если тот пропал из поля зрения.



▲ Тем, кто хорошо воюет на той или иной машине, выдадут знаки классности трех степеней. А лучшие из лучших получат значок «Мастер».

◀ Командир, ставший «Мастером на все руки», в бою заменит выбывшего из строя наводчика или радиста. Полезность сомнительна, ведь раненых и так можно вылечить аптечкой.

Еще одно глобальное изменение касается финансовой системы (известной отныне как «экономика 2.0»). Не секрет, что некоторые геймеры забросили игру, отчаявшись быстро прокачаться до машин хотя бы седьмого уровня. В 0.7.2 проблема решена как минимум частично. Стартовым и последующим за ними машинам подняли получаемый опыт и доходность (некоторым – почти на 100%). Кое-кому еще и снизили стоимость ремонта, а ведь это немаловажная статья расходов. Наконец, изменится и цена, запрашиваемая за модули (двигатели, орудия и т.д. и т.п.). Правда, не у всех в меньшую сторону, здесь создатели руководствовались соображениями баланса. Но уж у танков-«малышей» ходовые или там рации дороже точно не становятся.

В конце прошлого года число зарегистрированных пользователей на серверах World of Tanks достигло 18 миллионов, а одновременно на одном из них играло 250 тысяч человек (мировой рекорд, между прочим). И это доказывает: проект продолжает набирать обороты, примерно за полгода увеличив число аккаунтов в девять раз. Оттока геймеров ожидать не приходится, ведь достойных конкурентов у игры пока не появилось. И хотя некоторые студии обещают продемонстрировать свой ответ на творение Wargaming.net в ближайшие годы, но это будет нескоро. А пока лучший вариант для танковых баталий с друзьями в антураже Второй мировой носит штамп made in Belarus. **СИ**



◀ Даже после гибели танка радист еще пару секунд будет передавать товарищам информацию, о местонахождении своего убийцы, если выучит навык «Из последних сил».

Те же, кто воюет на быстроходных машинах, оценят умения механика-водителя «Виртуоз» и «Король бездорожья». Первое увеличит скорость поворота, что немаловажно при походе в разведку к неприятельской базе. А второе снизит сопротивление слабых и средних грунтов при движении, то бишь увеличит скорость при перемещении по грязи. Можно вспомнить и не менее полезные варианты, как «Изобретатель» у радиста, увеличивающего радиус действия радиостанции. В ситуации, когда надо срочно передать информацию товарищам, это принесет огромную пользу. Или вот еще пример: «Отчаянный» у заряжающего, ускоряющий перезарядку в ситуации, когда у танка остается меньше 10% здоровья. Ветераны баталий наверняка вспомнят не одну ситуацию, когда соперник убивал их буквально за полсекунды до того, как приходило время ответного выстрела.

Что интересно, развивать умения каждого подчиненного можно до бесконечности, выдавая им хоть по пять перков. Только вот опыт, требуемый для получения второго, больше, чем для первого, а третьего – больше, чем для второго. Зато после внедрения патча потраченный на умения опыт можно перераспределить бесплатно. Но торопиться с этим не стоит, в будущем такое станет возможно лишь за реальные деньги. И ошибка в прокачке ударит по кошельку. Несильно, но копейка рубль бережет...

КУПИЛ НОУТБУК – ПОЛУЧИ ТАНК!

Не так давно популярный танк Type 59 был выведен из продажи внутри World of Tanks, получить его можно только участием в конкурсах и совместных акциях. Например, он бесплатно прилагается к новым игровым ноутбукам от MSI. Для участия в акции достаточно приобрести ноутбук MSI GE620DX со специальной наклейкой с символикой игры, пройти несложную регистрацию и получить специальный код для клиента World of Tanks. На данный момент в акции участвуют следующие модели GE620DX – GE620DX-814RU, GE620DX-815RU, GE620DX-816RU, GE620DX-817RU. Все они отличаются наличием дискретной графики нового поколения NVIDIA GT635M, которая по своим параметрам является чуть более быстрым аналогом графики GT555M, используемой в моделях GE620DX T34-Limited Edition.



(game)land

Подпишись! shop.glc.ru

Вышиваю
крестиком



6 номеров 564 р.
12 номеров 1105 р.

Хакер



6 номеров 1260 р.
12 номеров 2200 р.

Свой Бизнес



6 номеров 900 р.
12 номеров 1720 р.

Total DVD



6 номеров 1260 р.
12 номеров 2310 р.

Фотомастерская



6 номеров 758 р.
12 номеров 1420 р.

Страна Игр



6 номеров 1300 р.
12 номеров 2300 р.

Железо



6 номеров 1260 р.
12 номеров 2200 р.

T3



6 номеров 960 р.
12 номеров 1740 р.



6 номеров 2205 руб.
12 номеров 3890 руб.

6 номеров 2150 руб.
12 номеров 3930 руб.

6 номеров 2178 руб.
12 номеров 3960 руб.

По всем вопросам
обращайтесь
по телефону:

8-800-200-3-999

RACING MANIA

ДЛЯ ТЕХ,
КТО ЛЮБИТ
АВТОМОБИЛИ
ТАК ЖЕ,
КАК МЫ.

Юрий
Левандовский



GRAN TURISMO 6 УЖЕ ЧЕРЕЗ ДВА ГОДА?!

ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ ИНТЕРЕСНОСТЕЙ ЭТОГО МЕСЯЦА СТАЛ ТОТ ФАКТ, ЧТО НА ТРАССЕ БАТЕРСТ В АВСТРАЛИИ БЫЛИ ЗАМЕЧЕНЫ РАБОТНИКИ КОМПАНИИ POLYPHONY DIGITAL, СОБИРАЮЩИЕ РАЗЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ ПО ТРЕКУ.

Посетители сайта gtplanet.net моментально соотнесли этот факт с тем, что в одном из интервью Кадзунори Ямаути говорил о том, что Батерст та трасса, которую они очень хотели бы видеть в игре, и она находится под их пристальным вниманием, и предположили, что этот трек станет новым в череде обещанных DLC. Но, если вы только что тоже радостно зааплодировали, спешим вас немножко успокоить. Во-первых, на создание новой трассы, как утверждают разработчики, уходит порядка двух лет, чтобы кропотливо восстановить каждую неровность асфальта. А во-вторых, одному из жителей этого города, когда он ездил по треку, удалось поговорить с фотографом из Polyphony Digital, и тот раскрыл секрет, что делает снимки для Gran Turismo 6, и именно там появится знаменитая трасса Mount Panorama,

ИГРЫ
И РЕАЛЬНОСТЬ



находящаяся в городе Батерст. С одной стороны это расстраивает, а с другой, приносит много хороших мыслей, ведь это означает, что новую часть сериала можно ожидать уже через пару лет. Но все это пока не официально и получено только через фанатов игры, которые, помимо виртуальных заездов, любят погонять и по реальным трекам, если выдаётся такая возможность.

КОРОЛЬ МЕРТВ, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ ЭТОГО МЕСЯЦА СВЯЗАНЫ
С TURN 10 И FORZA MOTORSPORT.

Главная новость: 22 мая в игре появятся Порше. Все верно, доля Electronic Arts и их монополию на использование этого бренда в играх. В конце мая впервые за долгие годы мы сможем не только насладиться внешним видом знаменитых спорткаров, но и оценить их ходовые качества с нормальной физической моделью. Дополнение будет называться Porsche Expansion Pack и будет содержать не только тридцать (!!!) новых машин, но и двадцать заездов в карьерном режиме и десять новых ачивментов. Все фанаты автогонок уже с нетерпением ждут приближения этой даты, чтобы наконец-то поездить на своих любимицах нормально, а не с великолепной физикой утюгов.

Вторая новость менее сенсационная, но не менее интересная. Turn 10 объявила о том, что у сериала Forza Motorsport будет свой «более аркадный брат». Ответвление получило название Forza Horizon, над ним работает команда Playground Games. Не удивляйтесь, что вы никогда не слышали этого названия, так как это новообразованная студия. Однако ее сотрудников никак нельзя назвать новичками. Ко-стяк составляют выходцы из Codemasters, ответственные за

НОВОСТИ



Colin McRae Rally, Dirt и Toca Race Driver. Что уже вызывает сильный интерес! А когда слышишь, где работали остальные сотрудники, количество которых уже подобралось к сотне, хочется узнать об игре все. Просто всплывайтесь: Bizarre Creations, Black Rock Studios, Slightly Mad Studios, Criterion Games, Reflections. То есть настоящий дрим-팀 из всех закрытых студий, делавших замечательные гонки. Особенно радует тот факт, что создатели Project Gotham и Split Second нашли себе столь хорошее пристанище после закрытия. Да, об игре сейчас не известно ничего, даже какой графический движок она будет использовать. Это все не важно, главное, что есть команда, состоящая из гениальных людей, которые попросту не могут разочаровать. А уж Turn 10 не даст разыграться бурной фантазии Bizarre Creations и сделять очередной Blur. Так что ждем с нетерпением новую E3, где нам должны показать игру. Обещаем рассказать вам все подробности, какие сможем добыть.



MERCEDES-BENZ 300SEL 6.3

ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНЫЙ АВТОМОБИЛЬ С ОЧЕНЬ ЗА-
НЯТНОЙ ИСТОРИЕЙ.

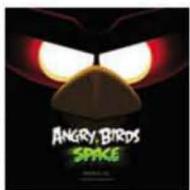
Ведь изначально он даже не планировался концерном Mercedes-Benz к производству, а был лишь сумасшедшей идеей, пришедшей в 1966 году в голову человеку по имени Эрик Ваксенбергер. Идея была для многих сумасбродной, он хотел взять двигатель M100 от лимузина 600-й серии и поставить его в самый обычный седан S класса – W109. Эрик в то время руководил конструкторским бюро Мерседеса и показал свой прототип руководству. Машина получилась ошеломляющей, пересадка сверхмощного V8 прошла почти безболезненно, и двухтонный седан получил характеристики, сходные с лучшими спорткарами той эпохи. Это было чем-то невозможным, поездка на скорости за двести километров в час в самом комфортабельном салоне, который только мог

МАШИНА
НОМЕРА

пожелать человек, здесь были даже выдвижные столики на задних сидениях. Руководство быстро сообразило, что Эрик сделал шедевр, и запустило машину в серийное производство. Так на свет появился «Ваксенбергерский Экспресс», наверное, самый красивый, комфортабельный и представительный спорткар семидесятых, если не всего двадцатого века. При всей своей тяжести и массивности, он был очень легок в управлении, чему способствовали автоматическая коробка передач от 600-го лимузина, гидроусилитель руля, пневматическая подвеска и вентилируемые дисковые тормоза на всех колесах. 6.3-литровый V-образный двигатель выдавал 250 лошадиных сил и разгонял машину до 100 километров в час за 6 секунд. Максимальная скорость была равна примерно 230 километрам в час. Неплохие показатели для представительского двухтонного седана в 1970-м, правда? Конечно, сегодня такую машину уже практически невозможно встретить, но у вас есть, как всегда, уникальная возможность опровергнуть эту красавицу самому, купив апрельское дополнение к Forza Motorsport 4. **СИ**



mobile



1

ANGRY BIRDS ИЗВЕСТНЫ ВСЕМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ.

На протяжении нескольких лет сериал компании Rovio является абсолютным лидером по количеству скачиваний и уверенно занимает высшие строчки всевозможных хит-парадов. Недавно копилка многочисленных рекордов игры пополнилась еще одним трофеем – десятью миллионами загрузок Angry Birds Space. Всего за три дня количество скачавших приложение людей примерно сравнялось с количеством населения таких стран, как Чехия или Швеция. Аналитики уже подсчитали, что обладатели устройств на Android и iOS (пользователям Windows Phone 7.5 игра пока не доступна) загружают Angry Birds Space со скоростью 38 копий в секунду. Остановить триумфальное шествие пернатых по планете невозможно, поэтому остается только ждать новых рекордов. А уж их-то суровые птицы ставить умеют.



3

ПОСЛЕ ВЫХОДА НОВОГО [ИЛИ НЕМНОГО ПЕРЕДЕДАННОГО – КОМУ КАК ПРИВЫКСЯ] IPHONE ВНИМАНИЕ ОБЗРЕВАТЕЛЕЙ И ПОКЛОННИКОВ ПРОДУКЦИИ APPLE С УДВОЕННОЙ СИЛЫ ПЕРЕКЛЮЧИЛОСЬ НА ГРДУЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ IPHONE.

Слухов о новинке хоть отбавляй, но одной из главных особенностей нового смартфона, скорее всего, станет увеличенный экран. Apple традиционно никак не реагирует на любые неофициальные новости, неизменно циркулирующие вокруг ее новинок, а поэтому основным источником информации остаются производители железа. Журналисты агентства Reuters, сумевшие пообщаться с корейским изданием Maeil Business Newspaper, поделились новостью о том, что диагональ нового гаджета будет увеличена до 3,7-4 дюймов. Настоящее поколение, напомним, имеет размер экрана 3,5 дюйма. Премьера очередного iPhone должна состояться уже этим летом, и тогда мы сможем оценить правдивость этих и многих других предположений.



В УСЛОВИЯХ ЖЕСТКОЙ КОНКУРЕНЦИИ В СФЕРЕ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ И ТЕХНОЛОГИЙ НЕКОТОРЫЕ КОМПАНИИ ИДУТ НА МЕРЫ, КОТОРЫЕ С ТРУДОМ МОЖНО НАЗВАТЬ ПОПУЛЯРНЫМИ.

Так, Microsoft в настоящее время занята продвижением и развитием собственной мобильной платформы. Компания намерена запретить своим сотрудникам пользоваться на рабочих местах продукцией других производителей. В первую очередь табу распространится на iPad и iPhone. Прикипевшие к любимым телефонам и планшетам работники готовятся к тому, что им не придется менять свои служебные аппараты на новые устройства, а инженеры, занимающиеся закупкой оборудования для офисов Microsoft, должны будут исключить из списка закупок товары с логотипом Apple. Запрет пока не вступил в силу и находится на рассмотрении оперативной группы по продажам, маркетингу и информационным услугам (SMSG) американского подразделения компании. Реакция рядовых служащих на эту инициативу неизвестна, тем более что за пределами рабочих стен их никто ограничивать не собирается.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

25% опрошенных англичан готовы отказаться от секса ради сохранения широкополосного доступа к сети. 65% – могут перестать употреблять алкоголь, а 76% – способны перестать есть шоколад и пить кофе.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Microsoft работает над новой системой распознавания речи для мобильных устройств. Новая технология будет способна узнавать человека и озвучивать его голосом фразы на различных иностранных языках.



4

В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ ПРИВЫЧНЫЕ ВСЕМ SIM-КАРТЫ МОГУТ ОТПРАВИТЬСЯ ПЫЛИТЬСЯ НА ПОЛКИ ИСТОРИИ.

Именно так считают компании Nokia и Apple, собирающиеся внедрять новый стандарт для этих небольших, но жизненно необходимых составляющих любого телефона или смартфона. Первые шаги в данном направлении были сделаны с появлением стандарта micro-SIM в iPad и iPhone 4. Чуть позже Nokia также обязала своих пользователей использовать непривычные карточки уменьшенного размера. Теперь же оба IT-гиганта хотят прийти к общему решению и предлагают внедрить единый формат «симок». Финны готовы разработать еще более миниатюрные карты, способные уменьшить размер будущих устройств. Apple настаивает на сохранении уже имеющегося формата и планирует развивать его. «Нужный» стандарт будет утвержден телекоммуникационной комиссией ETSI путем прямого голосования. Каким будет вердикт, пока не известно, но в том, что пользователи будут терять свои sim-карты чаще, сомневаться почему-то не приходится.

Обзоры игр

АЭРОПОРТ-СИТИ



Каждому, кто хотя бы раз в жизни совершал полет на самолете, знакомо непередаваемое никакими словами чувство эйфории, неизменно сопровождающее воздушное путешествие. А где начинается дорога путешественника? Правильно – в аэропорту. Очевидно, что разработчики Аэропорт-Сити совершили не один десяток перелетов, прежде чем решили создать настолько подробный симулятор развития воздушной гавани: учесть столько нюансов и деталей в строительстве могли только люди знающие. А поэтому игрокам предстоит не только отправлять и встречать самолеты, но и выполнять множество других задач, так или иначе связанных с обустройством личного авиационного предприятия. Например, заботиться о состоянии близлежащего города, обеспечивающего вверенную территорию всем необходимым. Как и положено по ГОСТу, строительство начинается с оборудования взлетной полосы. К ней в обязательном порядке должны прилагаться электростанция, терминал, ремонтная база и мэрия. Последняя нужна для контроля за населением мегаполиса, жители которого являются основными клиентами авиакомпаний. В начале игры парк транспортных средств состоит из крошечных винтовых самолетов, но уже очень скоро вам придется закупать современные «Боинги» и осваивать новые маршруты. Пользователям, только открывающим для себя жанр симуляторов, придется столкнуться с проблемой

суматошности игрового процесса – управляться с огромным строительным хозяйством непросто. В помощь начинающим строителям выделена очаровательная стюардесса, способная ответить на большинство возникающих вопросов. С ее помощью вы без труда освоитесь в нелегком бизнесе. А уж освоившись, узнаете, как обеспечить аэропорт нужным количеством топлива, как наладить производство сопутствующих товаров, сколько лететь до Антарктиды и где можно достать самые необычные сувениры. Начнете выполнять разнообразные квесты и получать вознаграждение. А там – как знать, возможно, вы даже захотите реализовать полученные навыки в жизни, откроете свою авиакомпанию, или просто станете больше летать и путешествовать. Только не забудьте потом вспомнить добрым словом разработчиков, подаривших вам увлекательное приключение – Аэропорт-Сити.



Постройте собственный аэропорт и сделайте его авиаузлом международного значения

МОЯ ПОЛИКЛИНИКА



Болеть никто не любит. А уж обращаться к врачам и ложиться в больницу – тем более. А теперь представьте, каково приходится людям в белых халатах, ежедневно ставящим диагнозы, назначающим лечение и следящим за тем, чтобы пациент как можно быстреешел на поправку. Уверен, что в роли «самого тяжелобольного в мире» каждый из вас уже побывал, а вот оказаться по другую сторону больничной двери смогли немногие. «Моя поликлиника» будет интересна как первым, так и вторым. Однако для тех, кто давал клятву Гиппократа, все же необходимо сделать небольшое замечание: не воспринимайте эту игру серьезно. Для этого она слишком красочна, весела и увлекательна. Начинать всегда приходится с малого. Небольшого помещения и десятка врачей для начала будет достаточно. Пациентов долго ждать не придется: очень скоро приемные заполнятся желающими излечиться от насморка, коклюша и других недугов. В зависимости от запущенности болезни процесс выздоровления может занимать от 15 секунд до часа. Особенно сложные случаи требуют более интенсивных процедур, поэтому от установки диагноза до выписки может пройти несколько часов. Чтобы ускорить этот процесс, следует озабочиться покупкой современного оборудования и лекарств. Стоят они, конечно, не дешево, но



Make your patients and doctors happy with modern powerful equipment!

скучиться на апгрейд не советуем. За использование уникальных медикаментов и проведение исследований вы будете получать коллекционные предметы и щедрое вознаграждение. Чем крупнее становится клиника, тем более ценные врачи будут стремиться к вам на работу. Единственное, что немного портит положительное впечатление от «Моей поликлиники», – слишком медленное развитие медицинского центра. Иногда придется ждать пару дней, прежде чем вы сможете получить новый уровень и продолжить начатое на предыдущем этапе строительство очередной лаборатории. С другой стороны, данное обстоятельство способствует тому, что возвращаться к игре вы будете постоянно. Да и вообще – с лечением торопиться не стоит. Итак, что же мы запишем в эпикризе, коллеги?! Пациент здоров, уже побывал на первых строчках топа бесплатных игр российского App Store, радует отличной графикой и увлекательным геймплеем. Главный врач. Подпись. Печать.

TRIBEZ



Путешествия во времени – отличный сюжетный ход для любой игры. Фантазия разработчиков, решивших взять на себя ответственность по изменению прошлого или будущего, практически не ограничена. Да и пользователям не нужно втискивать себя в рамки строго определенных исторических реалий. Гуляй себе по придуманному миру, выполни задания и получай удовольствие. Главного героя The Tribez (или «Туземцы» – в русскоязычной версии) угораздило оказаться в центре временной аномалии и перенестись в далекие первобытные времена. Туземцы приняли его за описанного в пророчествах вождя и возложили на плечи гостя из будущего почетную миссию управления народом. В задачи новоиспеченного лидера входят (в порядке приоритета): развитие племени, добыча и распределение ресурсов, постройка зданий и путешествия по островам неизвестного мира. Варьировать приоритеты возможно, главное – не забывать о том, что в ваших руках отныне находится судьба целого народа. Соплеменников следует кормить, развлекать и следить за тем, чтобы никто не сидел без дела. В помощниках у нашего президента оказывается прекрасная дочь вождя племени и личный питомец – ручной динозавр. Чтобы



оправдать доверие и вернуться в свое время, вам предстоит выполнять миссии и искать потерянные предметы из будущего. Одной из ключевых особенностей игры является вариативность заданий. Цель, отображаемая в начале каждого уровня, не имеет однозначного решения. Дойти до финала можно самыми разнообразными способами. Все задания отлично интегрированы в сюжет, благодаря чему играть в «Туземцев» так же интересно, как читать увлекательную фантастическую книгу. Игра получилась динамичной, яркой и достаточно продолжительной, чтобы уделить ей намного больше нескольких дней, а возможно – недель. А дойдя до финала, вам обязательно захочется задать разработчикам один-единственный вопрос: «Так, а когда продолжение?»

ИМПЕРИЯ ГЕРОЕВ

Управление королевством – задача нетривиальная. Его же нужно построить, облагородить, защитить, добыть ресурсы, обеспечить достойный уровень жизни подданных. В общем, всех тонкостей и не перечислить. И как вы уже, наверное, догадались из названия игры, именно этим вам предстоит заниматься. Впрочем, пугаться не стоит – разработчики проекта постарались сделать все возможное, чтобы пользователи, скачавшие «Империю Героев», провели время с максимальным комфортом и удовольствием. Неторопливое развитие царства-государства дает возможность быстро освоиться в вымышленном мире Средневековья. Перед тем, как приступить к серьезным делам (а их, поверьте, предстоит выполнить великое множество), вы должны вспахать землю и возвести несколько строений для поселенцев. Пока они заняты сельскохозяйственными делами, можно организовать постройку собственного замка. Настоящему правителю требуется достойная резиденция, а для ее возведения желательно пополнить запасы древесины, камня и других материалов. Хорошо, добыли. Что дальше? Исследование мира и расширение территорий. Справились? Замечательно! Теперь нужна армия. Тоже есть? Отлично! И вот тут начинается самое интересное. Как известно, окрестности любой фэнтезийной страны кишат разнообразными монстрами. Воевать с нечистью – одно удо-

вольствие. Именно в такие моменты проект показывает все свое графическое великолепие. Отличная анимация юнитов и красочные спецэффекты создают впечатление первоклассного экшна, что приятно удивляет и радует. Детальная проработка всевозможных элементов, от простых деревенских домиков до впечатляющих построек, поражает. Таким уровнем визуального оформления могут похвастаться очень немногие проекты для iOS и Android. Но не графикой единой живет «Империя героев». Отличное сочетание стратегии и RPG, более 1000 квестовых заданий и 12 кампаний способны надолго увлечь пользователей самых разных возрастов.



Рекомендуем



MASS EFFECT 3 DATAARD

Мобильный кодекс для всех фанатов вселенной Mass Effect. Понадобится тем, кто хочет спасти Землю и не разочароваться в финале.

TURBO GRANNIES

Веселая аркадная гонка с забавными персонажами и невызываемым игровым процессом.

ZOMBIE PIE DEFENCE

Да, это еще одна игра про вездесущих зомби. Вроде, ничего оригинального, но затягивает.

CLEAR VISION

Нелегкие будни наемного стрелка. Стильное исполнение и рейтинг «для взрослых». Что-то новенько!

ALONE IN THE GLOOM

Действие этой мрачной головоломки происходит в полной темноте. Обязательно придется по вкусу всем, кто ко всему ищет оригинальный подход.

PLUMBER CRACK

Немного странная, но при этом очень увлекательная игра о том, как помешать водопроводчику выполнять свои служебные обязанности.

Обзоры железа

The New iPad



Иллюстрации, сопровождающие новости о старте продаж нового iPad, напоминают кадры со съемочных площадок постапокалиптических фильмов. Огромные очереди возле дверей магазинов, полицейские, фотографы... Мир снова сходит с ума. Пожалуй, даже визит инопланетных гостей не вызвал бы такого интереса. Очередное творение Apple, безусловно, стоит внимания, ведь на сегодняшний день – это самый совершенный планшет. Пока конкуренты только готовятся представить свои железные аргументы, мы расскажем вам о том, что делает его таковым. Обойти вниманием и не по ведь о новинке было бы информационным преступлением. Тем более что автору этих строк посчастливилось не просто подержать в руках гаджет, а проковыт с ним несколько дней. Но обо всем по порядку. Начнем с того, что дизайн устройства не претерпел никаких изменений. Он абсолютно идентичен iPad 2, имеет аналогичное расположение кнопок, и если положить его рядом с предыдущей моделью, разница вы не увидите до тех пор, пока не включите экран. И этот момент как раз станет решающим при оценке гаджета. Увеличенное в несколько раз разрешение – вот что делает новый iPad таким впечатляющим.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

 Многие сотовые операторы США маскируют антенны передающих сигнал станций под деревья или вовсе прячут их в стволах и кронах растений. Такой подход снижает риск порчи вандалами и не портит окружающий ландшафт.

Не поленитесь заглянуть на сайт Apple – там представлено визуальное сравнение матриц двух устройств. Поверьте, такого качества картинки сейчас не обеспечивает ни один мобильный аппарат. Любители читать книги и смотреть фильмы в HD не будут разочарованы, а вот мобильные фотографы (да, есть среди владельцев iPad и такие) отмечают, что при великолепном экране следовало бы уделить камере чуть больше внимания. Все же снимки с новым устройством не идут ни в какое сравнение с работами, выполненными при помощи iPhone 4S. Емкости аккумулятора хватает на 10 часов непрерывной работы, а мощности нового процессора достаточно для комфортной работы с любыми приложениями и играми. Оптимизированных под увеличенное разрешение приложений пока не много. Уверен, ситуация очень скоро исправится. Инженеры Apple заявляют, что производительность iPad 3 (так его все же проще называть) проявится в полную силу после выхода специально созданных для него игр. И хотя портативные консоли трудно назвать конкурентами, Apple продолжает активно внедряться на рынок мобильных игровых устройств. Справедливо ради нужно отметить, что получается это весьма неплохо. И напоследок о главном. Стоит ли менять имеющийся уже iPad или iPad 2? Да. Стоит ли торопиться с покупкой? Нет. Особенно, если зеленый робот Android привлекает вас больше, чем надкусанное яблоко. iPad 3 – уникальное по всем параметрам устройство, но оставаться таковым оно будет очень недолго.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

 С развитием мобильных средств связи врачи сталификсировать появление новых психических расстройств. Одно из самых распространенных – фаукселарм, при котором человек постоянно слышит звонки телефона.

Sony Xperia S

Маркетинг – вещь очень тонкая. Казалось бы, избавившись от одного слова в названии, сложно рассчитывать на кардинальное изменение отношения к товару. Мобильному подразделению Sony (теперь уже без приставки Ericsson) такой ребрендинг, к счастью, пошел только на пользу. Новые устройства под известной и любимой многими покупателями маркой почему-то стали выглядеть и ощущаться как более технологичные и продвинутые. Возможно, сказывается общая однообразность дизайна других новинок, не часто радующих изысками и оригинальностью внешнего вида. Sony же в последнее время старается не следовать общим тенденциям и выпускает гаджеты, на которые сразу обращаешь внимание. Это в полной мере относится и к внутреннему содержанию. Согласно новой концепции развития, все мобильные аппараты японского производителя теперь будут комплектоваться фирменными технологиями, уникальными приложениями и играми. Xperia S – один из первых аппаратов обновленной линейки смартфонов. Самый продвинутый и, соответственно, самый дорогой. Оправданность его высокой цены очевидна. В корпусе гаджета скрыт мощный процессор,правляющийся со всеми требованиями современного пользователя. Внушительных размеров HD-экран отлично отображает цвета и использует запатентованную технологию улучшения изображения – Sony Bravia. 32 гигабайта встроенной памяти хватит



даже самым требовательным меломанам и фотографам. Последних, кстати, смартфон порадует особенно. Камера Xperia S имеет разрешение 12 мегапикселей и объективно является одной из лучших. Если выбирать аппарат по камере, лучшего решения просто не найти. Как и предыдущие модели, флагман Sony работает на ОС Android, но не версии 4.0, как можно было бы ожидать, а уже проверенной временем 2.3. Ничего удивительного в этом нет. Сырость последней прошивки, о которой мы уже писали в обзоре Samsung Galaxy Nexus, как и ожидалось, сыграла злую шутку с Google. Многие производители решили подождать апдейтов и выпустить обновление для своих устройств только тогда, когда наиболее серьезные недочеты будут исправлены. Для Sony, очень чутко относящейся к пожеланиям клиентов, это особенно показательно. Поэтому ждать уведомления об обновлении стоит не раньше мая. Интерфейс Xperia S типичен для всех мобильных устройств компании и отлично подходит для управления функциями и приложениями. Гибкость, плавность и быстрая работа – вот его отличительные качества.

Не забыли и про игроков. Xperia S – сертифицированный PlayStation-смартфон, а это значит, что для него будут предлагаться игры, недоступные другим аппаратам на платформе Android. Герой этого обзора вполне заслуживает того, чтобы получить какое-нибудь почетное звание. Ведь вкладывать в свои аппараты немного больше, чем другие, в компании Sony умеют. И это важнее любого маркетинга.



Челада для глаз: 35 лет домашнего видео

КОГДА-ТО ТЕЛЕВИЗОРЫ СТОЯЛИ В КАЖДОМ ДОМЕ, А ВОТ ВИДЕОМАГНИТОФОН БЫЛ ДАЛЕКО НЕ У ВСЕХ: ОТДЕЛЬНЫЙ ИСТОЧНИК ВИДЕО БЫЛ СИМВОЛОМ ПРЕСТИЖА И ДОСТАТКА. СЕГОДНЯ В ДОМАШНЕЙ АВ-СИСТЕМЕ ЭТО САМЫЙ ДОСТУПНЫЙ КОМПОНЕНТ.

VHS

Как показала послевоенная практика, магнитная лента достаточно хороша, чтобы на нее можно было записать видеосигнал со звуком. Дорожка шла не вдоль – как в аудиомагнитофонах, а под углом и считывалась блоком магнитных головок. После громоздких студийных аппаратов индустрия принялась делать устройства попроще да поменьше – для людей. К 1976 году потребителям были предложены форматы Betamax от Sony, VHS – от JVC, и Video 2000 – от Philips и Grundig. Как мы знаем, в домашнем видео победил VHS, а «соневский» вариант в дальнейшем пригодился в профессиональной сфере, дав жизнь «бетакаму».

Магнитофоны VHS обеспечивали разрешение видеосигнала в 240 строк. Они не были чемпионами по качеству изображения, зато стоили относительно недорого, а производитель позволял делать копии и не душил лицензионными отчислениями. И самое главное, VHS пришел на рынок порноиндустрии, которым побрезговали чопорные конкуренты! В СССР, измученном постыдными отечественными кинолентами, это обстоятельство сослужило популярности VHS добрую службу. Впрочем оно же сулило и крупные неприятности – вплоть до тюремного заключения. Во время рейдов на любителей непотребного видео, жандармы первым делом обесточивали подозрительную квартиру перед обыском. Таким образом, чертова кассета оставалась внутри видака и извлечь ее не было никакой возможности! И, тем не менее, даже неповоротливая советская промышленность отозвалась на моду, так что в 1984 году появился первый отечественный видеомагнитофон ВМ-12. Как водится, не оригинальный, а подсмотренный у Panasonic NV 2000 и лишенный пульта ДУ как непозволительной буржуйской роскоши. Для юных игроманов, любящих козырять гербом СССР и прочим комиссарским барахлом на аватарке, я подчеркну особо:

а) ВМ-12 стоил бешеных денег – 1200 рублей; б) отсутствовал в свободной продаже – знаете, что это такое? в) часто ломался и жевал драгоценные кассеты; г) его производство не было экономически выгодным и продолжалось до 1995 года.

Дополнительную пикантность вносило обстоятельство, что видео издавалось в форматах цветности PAL (Европа) и NTSC (США, Япония). Тогда как наши телевизоры принимали цветной сигнал в системе SECAM – по тем же изоляционистским соображениям, что и ширина ж/д колеи. На самодельных декодерах PAL-SECAM предпримчивые кустари сделали немало денег, а затем уже в стране стали появляться все больше мультисистемных телевизоров с нормальным набором AV-входов. Да и сами видеомагнитофоны можно было подключать уже не к антенному,



ВИДЕОМАГНИТОФОН ВМ-12

Дорогой и низкокачественный, но в СССР за ним выстраивались очереди



VHS:

Как оказалось, самое мощное оружие «холодной войны»

а к отдельному композитному видеовходу – этот желтый «тюльпан» сохранился в практике и доныне.

Впоследствии видеомагнитофоны обзавелись полноценным Hi-Fi-стереовыходом с широкой полосой пропускания аудио. Я отлично помню свое разочарование от сжатого звука Dolby Digital на первых DVD с видеоклипами по сравнению с фирменными музыкальными VHS. Любители шикарных техно-потрошков скрబели, сравнивая набитые до отказа внутренности VHS-рекордеров и пустые как барабан DVD-плееры, которые к тому же хреново звучали при воспроизведении компакт-дисков. Некоторые коллекционеры даже использовали VHS кассеты для записи дорогущих CD, ведь частотка в аудиотракте была не хуже 20 Гц – 20 кГц. И все-таки в те времена по части бытовых видеоносителей было кое-что и покруче.

LASERDISC

Так называемые «лазерные диски» можно было перепутать с не менее «лазерными» CD только на словах. Размером с виниловую грампластинку, переливающейся радугой LaserDisc был способен заставить трепетать взрослого мужчину не только в 80-х, но и в первой половине 90-х. Рабочая поверхность LaserDisc была выполнена из алюминия, усеянного микроямками, которые считывались лазером. Собственно, именно LD-технология, выросшая из совместных экспериментов Philips и MCA, впоследствии



LASERDISC

Самый первый оптический носитель данных



LD-СОКРОВИЩА

Некоторые музыкальные концерты на LD так и не переиздали

была использована для создания следующих оптических носителей – компакт-диска, DVD и Blu-ray. Старт LaserDisc был дан в 1978 году – сначала звук на них был аналоговым, затем появилась и цифровая PCM-стереодорожка аналогичная компакт-диску. Киноформаты Dolby и DTS впервые появились именно на лазер-дисках. Несмотря на то, что здесь использовался такой же, как на видеомагнитофонах композитный видеосигнал на выходе, его разрешение было почти в два раза выше – 425 линий на NTSC и 440 на PAL. Да что там говорить, даже когда в 1997 году появились первые DVD-плееры, картинку с LD находили более приятной и не такой жесткой и дерганой в движении. Были случаи, когда LD-носитель использовали в связке с компьютером; на LV-ROM влезало аж 324 Мб. Однако, несмотря на все свои технологические преимущества, лазер-диски не получили широкого распространения за исключением Японии и немного США. И, между прочим, в свое время фирма Pioneer, лидировавшая на рынке LD-плееров, как-то заключила эксклюзивный контракт с Depeche Mode, Мадонной и другими знаменитостями. Таким образом, ряд живых концертов, выпущенных на LD, до сих пор так и не переизданы.

Начнем с того, что LD-удовольствие было дьявольски дорогим – 30 старых долларов за фильм и 600-1000 за вертушку. Конечно, лазер-диск нельзя было заездить как магнитную ленту, но без надлежащего ухода защитное покрытие покрывалось царапинами, что влекло сбои в картинке. На две стороны LD влезало не более 120 минут видео против трех и более часов у VHS, которые можно было записывать самолично, к тому же. В работе LD-проигрыватель неслабо завывал, раскручивая громоздкий 400-граммовый диск.

DVD

DVD и проигрыватели к ним тоже поначалу стоили немало, но благодаря появлению перезаписываемых болванок и радикальному снижению цен на DVD-R и приводы, дела пошли веселее. Конечно, по современным меркам разрешение в 576 строк в PAL и 480 в NTSC выглядит несолидно. На больших дисплеях очевидны не только нежвакта разрешения, но и огнихи оцифровки на DVD. Но это скажите спасибо, что производители не решились навязать всем VideoCD с его 288 строками, на котором первоначально обкатывалась технология MPEG-сжатия изображения в 1993 году. В Китае, впрочем, VideoCD-плееры с караоке были довольно популярны.

Как бы там ни было, а хорошего в DVD оказалось куда больше, чем плохого – приемлемые габариты и емкость носителя, вполне приличный многоканальный звук, удобная система меню. На DVD-проигрывателях появилась возможность выводить сигнал более культурным обра-

зом. К композитному видеовыходу, добавился S-video, знакомый прежде по игровым приставкам и видеокамерам, – с раздельной передачей сигналов яркости и цветности. Модели DVD-плееров, предназначенные для продажи в еврозоне, имели SCART, который умел передавать и S-Video, и RGB-видео, и стереозвук, а также мог даже служить для выполнения простейших команд между телевизором и источником. Но самым качественным способом считался компонентный – три тюльпана теоретически позволяют выводить аналоговое видео в разрешении до 1080 строк. 1080 строк умеет выводить и хорошо ныне нам всем известный HDMI, пришедший в домашний кинотеатр от цифровых камкордеров.

HD-дисплеи и проекторы появились на рынке раньше, чем соответствующие носители, так что DVD-плееры с какой-то поры стали оснащаться так называемыми скейлерами, повышающими разрешение исходного сигнала до 1080p. Конечно, от такой растяжки картинка не преображалась в чудо-HD, но иногда это помогало, когда внутренний скейлер HD-телевизора плохо справлялся со своей задачей.

Прежде чем HDMI по праву вытеснил все остальные интерфейсы, цифровой звук на DVD-плеерах передавался по отдельным разъемам – оптическому или коаксиальному – т.е. «тюльпану». Большинство DVD-плееров умело декодировать только Dolby Digital, а DTS отправлялся по цифре на AV-ресивер. Однако более навороченные и дорогие модели умели декодировать и DTS, читали DVD-Audio и SACD, а также имели многоканальные аудиовыходы 5.1 на задней панели.

BLU-RAY

Среди бытовых форматов Blu-ray относится к последнему поколению оптических носителей. Заборов аналогичного по качеству конкурента HD DVD, сегодня BD мало кому оказался нужен на фоне потоковых способов хранения и раздачи видеоконтента. Хотя и продолжаются попытки оставаться незаменимыми и сохранить узурпацию (по 3D-видео или UltraHD, например). Однако обо всем по порядку.

Видео не только в 1080, но даже и в 720 строк смотрится действительно неплохо. Кроме того, Blu-ray плееры получили возможность выводить через HDMI и звук в прилич-





НИЧЕГО ЛИШНЕГО

Медиаплеер WDTV

ЕЩЕ БОЛЬШЕ HD

4K Blu-ray плеер Philips

BDP7700 (2012)

рейского производителя DVICO. Следующее поколение чипсетов 8634/8635 в 2007 году имело полную Blu-ray совместимость. К Sigma Designs прибавился еще один производитель Realtek, предлагающий чуть более простые, но доступные решения, и медиаплееры стали делать все кому не лень – и мейджоры, и молодые безвестные компании.

Концептуально медиаплееры можно разделить на два типа. К первому относятся максимально оснащенные модели вроде Dune HD Max – с Blu-ray приводом, декодированием DTS-HD Master Audio, многоканальным аудиовыходом 7.1 и отсеком для встроенного жесткого диска. Второй тип был определен в 2008 году известным производителем накопителей Western Digital. Примечательно, что в устройстве WDTV никаких вообще накопителей не было – только USB для внешних носителей. Из декодеров и разъемов – лишь самое необходимое. Цены на подобные устройства колеблются в районе ста долларов. Спешно стали дешеветь и Blu-ray плееры, но шанс был уже упущен.



ном качестве – 24 бит без потерь сжатия в форматах DTS-HD Master Audio и Dolby TrueHD. В Японии, не нюхавшей торентов, большое распространение получили Blu-ray рекордеры, как когда-то DVD-рекордеры. Фильмы переписывать на них было невозможно – только записывать цифровой эфир.

Как и с DVD-плеерами, поначалу мейджоры электроники, выпускающие BD-проигрыватели, делали вид, что mp3, DivX, MKV и прочего мультимедийного добра не существует в природе, но потом сдались, конечно. К USB-разъемам добавился Ethernet-вход и поддержка сетевых протоколов. Но ряд типично глобалистских маразмов остался. У DVD когда-то было подразделение на зоны – у нас была 5-я, в США – 1-я, в Европе – 2-я, а в Китае – 6-я. То есть фильм, купленный в Германии, не должен был воспроизводиться плеером, произведенным для России или братской Африки, также попавшей в 5-ю зону. Исключение составляли лишь музыкальные и документальные издания, не имевшие региональной защиты (т.е. R0). Эти ограничения были смехотворными, китайцы спокойно делали мультизонные DVD-плееры, а в наших сервисных центрах ее снимали практически официально. При Blu-ray зон стало меньше – всего три, но снять защиту оказалось сложнее. Вздохнув, люди опять полезли в интернет-форумы. Кому-то повезло, и его модель позволяла менять зоны вручную, через комбинацию клавиш на пульте ДУ. При этом BD-плеер мог по-прежнему не читать DVD другой зоны. Короче, сплошное издевательство!

МЕДИАПЛЕЕРЫ VS 3D И ULTRA HD

Спасение пришло от глобалистов из другого лагеря, которым просто было наплевать на копирайтию киноиндустрии. Американский производитель чипсетов Sigma Designs еще в 2005 году выпустил модель 8620, которая поддерживала большинство видеоформатов, в том числе и HD-разрешения. Стали появляться первые медиаплееры, как правило, азиатского происхождения – в нашей стране больше всего были известны «твиксы» южноко-



УНИВЕРСАЛ

Задняя панель медиаплеера Dune HD Max с Blu-ray-приводом и жестким диском

С чем пока у медиаплееров затык, так это с воспроизведением 3D Blu-ray потока. Впрочем, для PSP3 это перестало быть проблемой после соответствующей прошивки. В любом случае количество Blu-ray изданий в 3D вместе с документальными фильмами не дотягивает и до полутора сотен.

Несмотря на то что с каждым годом желающих возиться с дисками становится все меньше, а на домашнем видео по-прежнему можно зарабатывать различными потоковыми сервисами с микроплатежами, гиганты электроники все никак не уймутся. На смену Full HD в обиход вводится новый термин Ultra HD. Sony, LG, Philips и прочие готовы производить Blu-ray плееры с четкостью на выходе 4K. Например, в Европе модель Philips BDP7700 стоит в районе двухсот евро. 2304 строк у 4K – это в два раза больше, чем Full HD, и в десять, чем у нашего старого-доброго VHS. К изданиям готовятся ленты как полностью снятые в 4K на цифровую камеру, так и сканы с 35-миллиметровой пленки. Не обошлось и без апконвертов из предыдущих цифровых 2K-релизов. Больше всего в этом процессе хлопочет Sony, которая одновременно является и кинопроизводителем, и возлагает большие надежды на свои 4K-проекторы. Однако, чтобы оценить преимущество новой технологии, пожалуй, лучше сначала обзавестись экраном с диагональю свыше 60 дюймов. А теперь поднимите руки, кто к этому готов? **СИ**

Медиаплеер Dune HD TV-301AW

3

астолбив полнофункциональные решения вроде HD Max, Dune HD решили обратиться к малым формам. Представленная прошлой осенью крошечная коробочка TV-101 умела многое. Последующее развитие на платформе чипсета Sigma Designs 8670/8671 предлагает еще больше – в частности, у Dune HD TV-301W теперь слева имеется отсек под 2,5" SATA-хард, а USB-вход переехал с передней панели на правую боковую и дополнился слотом под SD-карты. Устройство стало чуть больше, но по-прежнему места займет совсем немного. Дисплей отсутствует, и вся информация выводится непосредственно на экран ТВ. Взглянем на тыловую часть TV-301W.

У TV-101 там стояли порты HDMI 1.3 и LAN, а также миниджек с выходами композитного видео и стерео – на случай подключения к допотопному телевизору. Там же находилась заглушка для Wi-Fi антенны (если что, приставка W – означает версию с Wi-Fi 802.11n и разницу в 800 рублей, А – набор переходников под розетки других стран). По сравнению с младшей 101-й моделью у TV-301AW добавились компонентный видеовыход, оптический Toslink и коаксиальный, совмещенный с AV на миниджеке. Но самое главное – плюс еще два дополнительных USB-разъема, одним из которых является Slave. То есть Dune HD TV-301W теперь можно подключать к компьютеру как внешний носитель. Правильное решение! Ранее соединение внутренних хардов других моделей Dune HD с ПК было возможно только по сети – и не всем это решение было по душе. Для скрытого размещения устройства на его задней панели имеется гнездо удлинителя ИК-порта.

Меню у Dune HD TV-301AW знакомо каждому владельцу аппаратов семейства Dune HD с последней прошивкой. Имеются несколько цветовых вариантов оформления – по умолчанию оно серое, с текстурой а-ля «шлифованная сталь». Владельцев плазменных телевизоров подобная картинка на статике порадует длительным послесвечением, так что подберите себе из пресетов менее контрастный вариант. Пульт ДУ неказист, но свои задачи выполняет нормально.

Благодаря мощному процессору Dune HD TV-301AW абсолютно спокойно справляется с большими форматами, однако следует помнить и понимать несколько ограничений. По Wi-Fi лучше не отправлять файлы более 15 ГБ, пользуйтесь USB или сетью, причем если смотреть кино по сети, то лучше это делать не по UPnP, а NFS или «самбе». Плеер умеет работать с Blu-ray папками, но iso должен быть все-таки распакован стандартную Blu-ray структуру BDMV. Навигация будет осуществляться по схеме BD-lite – то есть java и прочий BD-live в оригинальной Blu-ray копии работать не будут, но возможно переключение звуковых дорожек, субтитров и общая навигация по главам. В любом случае, у знаменитого WDTV Live даже и этого нет. Для полной же поддержки образов Blu-ray следует обращаться к старшим моделям Dune HD. Любителям же, предпочитающим рипы в одном файле, беспокоиться вообще не о чем. Широкий спектр видео и аудиоформатов воспроизводятся без проблем, дорожка DTS-HD Master Audio хоть и не декодируется на самом плеере, ее можно (и нужно!) отправить на AV-ресивер.



Хай-файного качества музыки от Dune HD TV-301W вряд ли стоит требовать, но вообще она умеет воспроизводить даже FLAC 24 бит / 192 кГц. А вообще куда интереснее выглядят возможности Dune HD TV-301AW по части потоковых сервисов – интернет-радио (ShoutCast, Radio Time), как бесплатная фильмотека ivi.ru и tvigle.ru, так и умеренно платная «Картина ТВ», для которой теперь не нужна отдельная приставка. Да и не только для «Картины ТВ», Dune HD TV301W сможет послужить приставкой для IPTV-ресурсов – таких как Билайн ТВ, Стream ТВ и т.п. **СИ**

info

Медиапроцессор: Sigma Designs 8670/8671

Память: 256 Мбайт

Апскейлинг: до 1080р

Поддерживаемые видеокодеки: MPEG-2, MPEG-4, Xvid, WMV9, VC1, H.264

Поддерживаемые видеоконтейнеры: MKV, TS, M2TS, VOB, AVI, MOV, MP4, QT, ASF, WMV, BDMV, DVD-ISO, VIDEO_TS

Поддерживаемые аудиокодеки: до Dolby Digital Plus, Dolby True HD, DTS-HD HRA/MA, AAC, WMA, WMAPro, FLAC (многоканальный)

Поддерживаемые аудиоформаты: MP3, MPA, M4A, WMA, FLAC, APE, Ogg Vorbis, WAV, DTS-WAV, AAC

Поддерживаемые форматы изображений: JPEG, PNG, BMP, GIF

цена: 6 800 руб.

Поддерживаемые форматы плей-листов:

M3U, PLS

Поддерживаемые файловые системы:

FAT16/FAT32, NTFS, EXT2/EXT3

Видеовыходы: композитный, компонентный, HDMI 1.3

Аудиовыход: стереопара, оптический, коаксиальный (совмещенный с AV)

Источники медиа-контента: внутренний

2,5" SATA HDD, USB, SD, ПК и NAS в локальной сети (SMB, NFS, UPnP, HTTP),

другие источники в локальной сети или сети Интернет (HTTP, multicast UDP/RTP)

Разъемы USB: 2 + 1 Slave 3.0

Дополнительно: Wi-Fi-антенна 802.11n, удлинитель ИК-порта

Габариты: 160 мм (ширина), 115 мм (глубина), 36 мм (высота)

+

-

Отличная функциональность и высокое качество воспроизведения; наглядное меню; сможет заменить приставку IPTV

Не выводит оригинальное меню Blu-ray, только BD-Lite, отсутствует HDMI кабель в комплекте.

выводы

Dune HD TV301AW аккуратно заняла нишу между бюджетными решениями 101-й модели и более старшими аппаратами. По соотношению функциональность/стоимость – семейство 301 является одним из лидеров рынка предложений медиаплееров.



Hardware NEWS

МЫШЬ С СОЦИАЛЬНЫМИ АСПЕКТАМИ
Мышь ROCCAT Savu с покрытием Soft Touch



РОССАТ ПОПОЛНИЛА ОТРЯД СВОИХ МЫШЕК ЕЩЕ ОДНОЙ МОДЕЛЬЮ. ВСТРЕЧАЕМ ОПТИЧЕСКУЮ МЫШЬ SAVU С ПОКРЫТИЕМ SOFT TOUCH.

Манипулятор ROCCAT Savu получил от создателей анатомическую форму, заточенную под правшей, приятное на ощупь покрытие Soft Touch и дополнительные программируемые кнопки. Вставки с торцов корпуса помогают мышке более плотно сидеть в руке, так что она не выскользнет в пылу борьбы.

ROCCAT Savu поддерживает технологию Easy-Shift[+], с помощью которой можно назначать несколько функций на кнопки и переключаться между ними. В сумме новинка оснащена семью программируемыми кнопками. Оптический сенсор выдает максимальную чувствительность в 4000 dpi, ее можно менять, выставляя значения 400, 800 или 1600 dpi. Приятным дополнением станет настраиваемая подсветка, можно выбрать любой оттенок из 16.8 млн цветов.

Из необычного, Savu оборудована софтом, который следит за достижениями игрока, например, новинка оповестит о том, что был произведен тысячный клик правой кнопкой мыши и отправить новость об этом в социальные сети...



РОСКЕТВООК НЕ УДЕРЖАЛАСЬ И ПРЕДСТАВИЛА МОДЕЛЬ «КНИГИ» С СЕНСОРНЫМ ЭКРАНОМ, НАЗВАНИЕ ДОВОЛЬНО БАНАЛЬНОЕ, НО ЧЕТКО ГОВОРЯЩЕЕ – TOUCH.

6-дюймовый E-Ink Pearl с разрешением 800x600 пикселей закрыт стеклянной оболочкой и оснащен емкостной технологией, которая обеспечивает поддержку мультитача. Дисплей способен отображать до 16 градаций серого. К счастью аппаратные кнопки остались на месте: есть необходимые клавиши для навигации по страницам книги, «домой» и вызов настроек. Разработчик рапортует о том, что начинка стала мощнее, вместе с экраном Pearl это должно обеспечить достойную отзывчивость аппарата и высокую скорость перелистывания страниц.

Традиционно для PocketBook, модель Touch всеядна, наряду с FB2 и другими мобильными форматами она совместима и с DOC/DOCX, RTF, PDF и т.д. Из интересного отметим функцию Text-To-Speech, что позволит «книге» читать вслух, словари ABBYY Lingvo и наличие Wi-Fi, который пригодится для беспроводного обновления библиотеки с компьютера и скачивания книг в фирменном магазине Obreey Store. Из других особенностей отметим RSS-ридер, аудиоплеер, калькулятор и простенькие игры.

Корпус Touch выполнен из пластика, его размеры составили 175x114.5x9.5 мм, а вес – 195 г. Доступны два варианта цветового оформления – белый и черный. Комплект поставки включает USB-кабель, да руководство пользователя. Цена – 6500 руб.

ТЕПЕРЬ ЕГО МОЖНО ТРОГАТЬ
РОСКЕТВООК ТОУЧ НАДЕЛЕН СЕНСОРНЫМ ЭКРАНОМ

ПЕРЕХОД В НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

8-дюймовый планшет WEXLER.TAB 3D

ДОСТАТОЧНО ИНТЕРЕСНЫЙ ПЛАНШЕТНЫЙ КОМПЬЮТЕР АНОНСИРОВАЛА КОМПАНИЯ WEXLER. МОДЕЛЬ WEXLER.TAB 3D ИСПОЛЬЗУЕТ НОВЕЙШУЮ ОПЕРАЦИОННУЮ СИСТЕМУ ANDROID 4.0 И ПОДДЕРЖИВАЕТ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ТРЕХМЕРНОГО КОНТЕНТА. КЛЮЧЕВОЙ ОСОБЕННОСТЬЮ СТАЛА ВОЗМОЖНОСТЬ НЕ ТОЛЬКО ПРОСМАТРИВАТЬ ТРЕХМЕРНЫЕ ФИЛЬМЫ, НО И ИГРАТЬ В ИГРЫ БЕЗ ПРИМЕНЕНИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ ОЧКОВ!

В основу WEXLER.TAB 3D легли гигагерцовый одноядерный процессор, производительная графическая составляющая и гигабайты оперативной памяти. Хоть данных о производителе и моделях ключевых компонентов нет, можно ожидать приличной скорости в играх и приложениях. Используется 8-дюймовый экран типа SuperTFT с разрешением 1280x768 пикселей – очень интересный выбор, подойдет для тех, кто считает 7-дюймовые модели слишком маленькими, а 10-дюймовые чрезмерно большими. Экран распознает до пяти одновременных нажатий.

Планшет уже снабжен восемью гигабайтами дискового пространства с поддержкой карт памяти типа MicroSD. На карте экономить не стоит, лучше взять Class 10 для обеспечения максимальной скорости передачи данных. Не обошлось без поддержки сетевых стандартов Wi-Fi и Bluetooth 2.1.

Есть фронтальная камера (0.3 Мпикс) и тыльная на 2 Мпикс. Для вывода картинки в наличии mini-HDMI, подключение к ПК через mini-USB, кроме прочего отметим наличие стереодинамиков, пары микрофонов и 3.5-мм аудиоразъема.

WEXLER.TAB 3D использует аккумулятор большой емкости (5000 мАч), гарантируя до 10 часов автономной работы. В продажу планшет поступит летом по цене 9000 руб.



КОРОЛЬ УМЕР. ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

АНОНС NVIDIA BEFORE GTX 680

FOR FANS ONLY
Линейка Razer, посвященная MASS EFFECT 3

MASS EFFECT 3 НАДЕЛАЛ МНОГО ШУМА, ЕЩЕ БЫ, ВЕДЬ ЭТО ФИНАЛЬНАЯ ИГРА ТРИЛОГИИ. RAZER СОВМЕСТНО С BIOWARE РЕШИЛА ПОРАДОВАТЬ ФАНАТОВ, ПРЕДСТАВИВ ИЗОБИЛИЕ ПРОДУКТОВ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПК, ХВОХ 360 И ДАЖЕ IPHONE.

Главным орудием для компьютерных фанатов станут мышь Razer Imperator 2012 (3200 руб) и клавиатура Razer BlackWidow Ultimate. «Император» порадует продуманной формой и двойным сенсором поколения 4G с разрешением 6400 dpi. В наличии семь программируемых кнопок и встроенная память Razer Synapse для сохранения профилей. Надо сказать, что клавиатура Razer BlackWidow Ultimate весьма эффектно выглядит и тем более жаль, что локализация не планируется. Но это не означает, что ее невозможно будет достать, разве что придется довольствоваться исключительно английским алфавитом.

В эту пару отлично впишется двусторонний коврик Vespu (1400 руб). Кроме прочего есть универсальный геймпад Razer Onza Tournament Edition (2400 руб) и не менее беспроводная многоканальная гарнитура Razer Chimaera 5.1 (8400 руб).

Для повседневной жизни стоит добавить сумку Messenger Bag (3200 руб) и чехол Protection Case (1000 руб) для iPhone 4, ну а пока можно совершенно бесплатно скачать обои для Apple-гаджета с официального сайта Razer.

ЭВОЛЮЦИЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ КОМПЛЕКТУЮЩИХ НЕ ОСТАНОВИТЬ НИ НА МИГ. ВОТ И NVIDIA ПРЕДСТАВИЛА СВОЙ ПЕРВЫЙ ДИСКРЕТНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ НА БАЗЕ АРХИТЕКТУРЫ NVIDIA KEPLER – NVIDIA GEFORCE GTX 680.

Новую архитектуру компания позиционирует как крупнейшее техническое достижение на сегодняшний день, и в этих словах есть до-ля правды. В GeForce GTX 680 она умудрилась совместить немыслимое, высочайший уровень производительности (выше, чем у AMD Radeon HD 7970)! При этом видеокарта потребляет всего 195 Вт (ниже, чем у AMD Radeon HD 7970)! Новый король (читай – GK104) основан на базе 28-нм техпроцесса.

Продолжаем нахваливать новоиспеченного короля: потоковый мультипроцессорный блок – SMX – обеспечивает вдвое большую производительность на ватт, технология NVIDIA GPU Boost динамически меняет скорость GPU (подобные вещи давно используются в ЦП) и т.д. Особое внимание заслуживают режимы слгаживания FXAA и TXAA, а также Adaptive Vsync (адаптивная синхронизация), которые позволяют с минимальными потерями в скорости добиться существенного повышения качества картинки. Мы никого не удивим, если скажем о совместимости с PCI Express 3.0 и DirectX 11.1. Одна такая карта может выводить картинку на четыре монитора независимо, три из них могут работать в 3D-режиме.

Результаты независимых тестов подтверждают слова разработчиков, ожидаемая стоимость нового флагмана – 18 000 руб.



GAMETRIX – МОЛОДАЯ, НО АМБИЦИОЗНАЯ КОМПАНИЯ, НА ЕЕ СЧЕТУ ВЫПУСК ИГРОВЫХ РУЛЕЙ И ВИБРОНАКИДОК ДЛЯ КРЕСЕЛ. СЕГОДНЯ РЕЧЬ ПОЙДЕТ О УНИКАЛЬНОМ ИГРОВОМ УСТРОЙСТВЕ ENGINE CONTROL SYSTEM.

Gametrix ECS – это рычаг управления двигателем, точно имитирующий таковой в самолетах. Он отлично подходит для авиа-симуляторов любого калибра и без проблем синхронизируется с любой моделью джойстика любого производителя. Таким образом, не составит труда собрать систему HOTAS (Hands on Throttle and Stick), которая традиционно включает в себя комплект из рычага управления двигателем (РУД) и рычага управления самолетом (РУС). Используя подобную комбинацию, вы получите полный контроль над воздушным «судном».

Изюминкой Gametrix ECS является бесконтактный магнитный датчик MaRS, который обладает высокой точностью (до 0.02 градусов) и не страдает от мертвых зон. Магнитная технология означает, что работа датчиков происходит бесконтактно, это существенно увеличивает срок службы устройства (до 10-15 лет). Основная ось обладает разрешением 2048 отсчетов, доступны две дополнительные аналоговые оси, 4-позиционный переключатель, четыре базовые кнопки и 3-позиционный переключатель MOD с индикацией. Подключение к компьютеру происходит через USB-порт, комплект поставки включает драйвера, демо-версии игр и код для бесплатного скачивания полной версии симулятора «Крылатые Хищники».

ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД! СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ДВИГАТЕЛЕМ ОТ ГАМЕКСИ



APPLE ПРЕДСТАВИЛА ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ IPAD, КОТОРЫЙ ВНЕШНЕ ХОТЬ И НЕ ПРЕТЕРПЕЛ СЕРЬЕЗНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ, НО ОБЗАВЕЛСЯ РЕВОЛЮЦИОННЫМ ДИСПЛЕЕМ RETINA (3.1 МПИКС).

Разрешение 2048x1536 пикселей и впрямь впечатляет, как и четкость фотографий, видео и текста. Для дисплея диагональю 9.7 дюймов это рекорд. Чтобы «потянуть» такое разрешение, нужна начинка под стать: чип A5X включает двудядерный центральный процессор и четырехядерную графическую составляющую, которые в паре гарантируют высокую производительность. Подобные изменения вынудили разработчиков увеличить емкость аккумулятора, а вместе с этим и толщину корпуса. Но переживать не стоит, по сравнению с предыдущей моделью показатель увеличился с 8.8 мм до 9.4 мм – глазу почти не заметно! Новый аккумулятор обеспечивает до 10 часов работы. Оперативной памяти стало вдвое больше (1 Гбайт), емкость дискового пространства варьируется от 16 до 64 Гбайт.

Важной особенностью планшета стало появление поддержки сетей 4G LTE. Новость, безусловно, хорошая, но в России LTE еще только предстоит появиться, к тому же стандарт в США и Канаде несколько отличается от LTE в других странах, из-за чего могут возникнуть проблемы с совместимостью.

Базовая модель iPad оснащена модулями Wi-Fi и Bluetooth 4.0. iPad 3 обзавелся 5-мегапиксельной камерой iSight с поддержкой записи видео в формате 1080p (30 FPS), есть датчик освещенности, функция стабилизации картинки при съемке видео. Есть и фронтальная камера для видеочатов. Список изменений не ограничивается железной составляющей, iOS 5.1 радует новыми опциями и то ли еще будет.

Базовая версия iPad 3 объемом 16 Гбайт стоит \$500, за LTE-вариацию придется заплатить \$630.

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ ПРОСИМ ПЛЮБИТЬ И ЖАЛОВАТЬ – THE NEW IPAD



Полный HD

ТЕСТИРОВАНИЕ ШИРОКОФОРМАТНЫХ МОНИТОРОВ

С ДИАГНОНАЛЬЮ БОЛЕЕ 24"

В ЭТОМ НОМЕРЕ МЫ РАССМОТРИМ ШИРОКОФОРМАТНЫЕ МОНИТОРЫ НА БАЗЕ TN-МАТРИЦ. А ЧТОБЫ ВАМ БЫЛО ИНТЕРЕСНЕЕ, МЫ ВЗЯЛИ МОНИТОРЫ С ДИАГНОНАЛЬЮ ОТ 24 ДЮЙМОВ И БОЛЕЕ, НО С РАЗРЕШЕНИЕМ FULL HD.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

Acer S242HL	BenQ XL2420T
Acer S273HL	Dell P2412H
ASUS 27T1EH	Samsung S27A950D
ASUS VE276	ViewSonic VX2451mh

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Пока экран монитора в течение получаса прогревался, мы изучали дизайн, функционал и эргономику девайса. Также уделили внимание организации меню и наличию (а главное качество) предустановленных настроек дисплеев. Для мониторов с большой диагональю важным дополнением, безусловно, является наличие подставки с несколькими степенями свободы, а также опции крепления VESA.

Монитор прогрелся. Первым делом при помощи программы TFTtest мы изучили равномерность подсветки вкупе с отклонением яркости по краям экрана. Далее при помощи утилиты Pixel Persistence Analyzer мы проверили испытуемых на различные профили обновления картинки.

Наконец, под занавес тестирования, вооружившись профессиональным колориметром DataColor Spyder3 Elite, определяли цветопередачу (под нулевым углом, под углом 45 градусов в горизонтальной плоскости и 45 градусов – в вертикальной) и цветовой охват. Первый параметр характеризуется графиком с тремя RGB-линиями. В идеале все линии должны быть натянуты ровной, упругой стрункой. Любое отклонение говорит о нарушении цветопередачи. Второй параметр характеризуется площадью красного треугольника. Чем больше площадь этой геометрической фигуры – тем больше цветовой охват. Для сравнения приведен зеленый треугольник, а именно стандарт sRGB.



цена: 9 000 руб.

ACER S242HL

Компания Acer славится не только недорогими ноутбуками, но также и мониторами. И хотя линейка Acer S2 была запущена еще в 2010 году, устройства остаются вполне конкурентоспособными и отвечают всем требованиям пользователей по сей день. Начнем с того, что монитор наделен матрицей с диагональю 24 дюйма и разрешением 1920x1080 пикселей. Здесь используется светодиодная подсветка, что позволило сделать корпус экрана крайне тонким. Настолько тонким, что блок питания туда попросту не поместился. Поэтому придется использовать адаптер, который будет лежать на столе, неподалеку от монитора. Яркость и контрастность достаточны, чтобы насладиться фильмами и играми даже в яркую солнечную погоду. Углы обзора по горизонтали стремятся к 180 градусам. Однако если посмотреть на результаты колориметрического теста, вы поймете, что уже при отклонении на 60 градусов появятся искажения, хотя и не критичные. В принципе, компанией из нескольких человек фильмы смотреть вполне можно. Хуже дело обстоит с углами по вертикали – искажения более заметны, но при правильной постановке монитора вы будете наблюдать практически идеальную картинку – колориметр при фронтальном измерении порадовал нас почти прямыми линиями. Три самых распространенных интерфейса позволят подключиться к любой технике.

info

Диагональ, разрешение: 24", 1920x1080

Тип матрицы: TFT TN

Яркость: 250 кд/м²

Контрастность: динамическая 12000000:1

Подсветка: LED

Углы обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Частота вертикальной развертки: 50-75 Гц

Время отклика: 2 мс

Интерфейсы: DVI-D (HDCP), HDMI, VGA (D-Sub)

Дополнительно: -

Габариты: 630x420x126 мм

Вес: 3.1 кг



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



10

ОЦЕНКА

цена: 15 000 руб.

ACER S273HL

Как бы пользователи ни восхищались работой дизайнеров компании Apple, художники Acer тоже не дремлют и выдают на-гора очень замысловатые и затейливые проекты. К примеру, ножка этого монитора состоит из двух частей, одна из которых служит опорой дисплею и основанием со всей электроникой, а вторая часть – крепкий и прочный металл в виде буквы L. Собрав воедино основание, получишь асимметричную опору, которая, тем не менее, очень устойчиво держит конструкцию и не дает даже покачиваться. Помимо этого в основании ножки спрятана вся электроника управления и кнопки работы с меню – выглядит футуристично, работает практично. В этой же ножке спрятаны колонки, так что без какого-либо звука вы точно не останетесь. Надо отметить, что монитор лишен входа DVI, а на задней стенке вы найдете пару HDMI (по нему же передается звук) и один D-Sub.

Корпус монитора крайне тонкий, места для блока питания в ножке уже не нашлось, поэтому вы снова встретите выносной блок питания, который надо будет куда-нибудь пристроить. Вес из-за асимметричной опоры пришлось увеличить почти до 6 кг, но это будет иметь значение лишь при доставке коробки до дома.

Что касается цветопередачи, то при фронтальном просмотре качество практически идеальное, а вот при отклонении от перпендикуляра к монитору в сторону или вверх-вниз цвета будут постепенно искажаться, хотя и в компании двоих друзей фильм удастся посмотреть без проблем.

info

Диагональ, разрешение: 27", 1920x1080

Тип матрицы: TFT TN

Яркость: 300 кд/м²

Контрастность: динамическая 12000000:1

Подсветка: LED

Углы обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Частота вертикальной развертки: 55-75 Гц

Время отклика: 2 мс

Интерфейсы: 2xHDMI, VGA (D-Sub)

Дополнительно: динамики 2x 3 Вт

Габариты: 645x469x190 мм

Вес: 5.8 кг



9

ОЦЕНКА

цена: 16 000 руб.

ASUS 27T1EH

В мониторе с диагональю 27 дюймов появился ТВ-тюнер – совершенно здравое решение. И это не простой тюнер, а гибридный, который с одинаковой легкостью ловит вещание в аналоге PAL/SECAM и в цифровом формате DVB-T. Как нам постоянно обещали, в России скоро повсеместно будет распространено цифровое вещание, а если вы по каким-либо причинам не перешли на кабельное, спутниковое или цифровое телевидение от своего провайдера, то можно присмотреться к этому монитору. Надо добавить, что дисплей позволяет подключать любые аналоговые источники видеосигнала, будь то игровая консоль или DVD/BD-плеер, благодаря наличию композитных и компонентных входов, а также разъемов SCART и S-Video. Как и любой телевизор, ASUS 27T1EH наделен собственной акустикой, которая может создавать эффект объемного звучания. Добавь к этому пульт дистанционного управления, и мы уже почти забыли, что это еще и монитор. Который, кстати, выдает очень достойную картинку, практически полностью перекрывая цветовой профиль RGB. Кроме того, колориметрический график отражает высокое качество картинки как при фронтальном просмотре, так и при боковом взгляде. Если при включении компьютера вы увидели картинки, не забудьте включить дисплей и выбрать нужный источник сигнала в меню.

info

Диагональ, разрешение: 27", 1920x1080

Тип матрицы: TFT TN

Яркость: 300 кд/м²

Контрастность: динамическая 1000000:1

Подсветка: LED

Углы обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Частота вертикальной развертки: 56-76 Гц

Время отклика: 5 мс

Интерфейсы: HDMI, VGA (D-Sub), композитный, S-Video, компонентный, SCART

Дополнительно: гибридный тюнер

Габариты: 667x515x230 мм

Вес: 8.7 кг



цена: 13 500 руб.

ASUS VE276N

Если вы не хотите себе гибрид телевизора с монитором, но доверяете экранам ASUS, да к тому же мечтаете о дисплее диагональю 27 дюймов, то вам стоит присмотреться к этой модели. Даже с учетом того, что регулировка дисплея осуществляется только по наклону, но не по высоте, экран можно считать достаточно удобным.

Начнем с того, что ASUS VE276N оснастили DVI и DisplayPort интерфейсами. Классический дизайн с небольшой подставкой и маленькой рамкой не будет отвлекать от главного. По качеству картинки этот монитор несколько уступает предыдущей модели, но без колориметра это не особо заметно. Углы обзора в горизонтальной и вертикальной плоскостях практически идентичны, да и искажения примерно одинаковые. Если сравнивать со старшим собратом, то потеря тюнера вылилась в снижение цены на 3-4 тысячи рублей, что весьма неплохо. Существует также вариант дисплея ASUS VE276Q, который имеет встроенные колонки и поддерживает технологию «картинка в картинке». В остальном этот дисплей предлагает такие же возможности, как и его конкуренты, разве что время отклика матрицы составляет 2 мс. При своих небольших габаритах дисплей имеет встроенный блок питания и весит больше 7 килограмм. Кнопки работы с меню находятся на нижней плоскости справа и имеют пиктограммы, которые хорошо читаются в освещенном помещении. Меню на русском языке, как и у всех конкурентов, довольно логичное и простое.

info

Диагональ, разрешение: 27", 1920x1080

Тип матрицы: TFT TN

Яркость: 300 кд/м²

Контрастность: динамическая 100000:1

Подсветка: n/a

Углы обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Частота вертикальной развертки: 56-75 Гц

Время отклика: 2 мс

Интерфейсы: DVI-D (HDCP), HDMI, DisplayPort, VGA (D-Sub)

Дополнительно: -

Габариты: 643x446x220 мм

Вес: 7.2 кг



ВЫБОР ГЕЙМЕРА



цена: 15 500 руб.

BENQ XL2420T

Вот мы, наконец, и дошли до монитора, созданного «геймерами для геймеров». В разработке этого устройства учитывались пожелания заядлых игроков в Counter Strike: HeatoN и SpawN. Вылились они в ряд настроек и внешнюю подгонку устройства. К примеру, этот монитор позволяет регулировать не только наклон панели, но и высоту положения при помощи специальной ножки. Кроме того, с дисплеем поставляется волшебный пульт управления, во многом схожий с мышью. Выносной пульт управления не только позволяет быстро применять 3 пресета изображения, но и дублирует основные кнопки работы с монитором. Надо отметить, что эти кнопки сделаны сенсорными, так что давить на них не надо.

Теперь перейдем к начинке и особенностям меню. Помимо стандартных регулировок яркости и контрастности, можно даже выбирать разрешение, которое будет соответствовать диагонали от 17 дюймов до 24, а изображение при этом будет не растягиваться, а помещаться симметрично относительно центра. То есть можно получить полноценное изображение картинки в соотношении сторон 4:3 без искажений. Еще одна занимательная технология – Black eEqualizer. Она позволяет высветлить темные участки экрана без засвечивания светлых. То есть в темных игровых углах будет светло, а небо не превратится в белое пятно, как это происходит при простом увеличении яркости. Собственно и качество картинки достойно такого монитора.

info

Диагональ, разрешение: 24", 1920x1080

Тип матрицы: TFT TN

Яркость: 350 кд/м²

Контрастность: динамическая 1200000:1

Подсветка: LED

Углы обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Частота вертикальной развертки: 56-120 Гц

Время отклика: 2 мс

Интерфейсы: 2xDVI-D (HDCP), 2xHDMI, DisplayPort, USB (видео), VGA (D-Sub)

Дополнительно: USB-концентратор, 3x USB 2.0

Габариты: 571x517x150 мм

Вес: 6.1 кг



9

ОЦЕНКА

цена: 10 500 руб.

DELL P2412H

Еще один монитор в 24 дюйма от именитого американского производителя Dell. Главной фишкой этого девайса является поворотный дисплей: вы можете выбрать альбомное или книжное отображение: в первом варианте будет гораздо удобнее работать с фотографиями или таблицами, а второй более привычен для просмотра фильмов и игр. Расположение кнопок управления на передней панели облегчит настройку в любом положении экрана.

Для удобства пользователя монитор оснащен USB-хабом на пару портов USB 2.0, которые расположены слева, а нащупать их не составит большого труда. Благодаря специальной ножке и креплению монитор не только вращается, но и позволяет регулировать высоту, что очень удобно для людей разного роста.

В отличие от мониторов конкурентов, матрица этого устройства обладает временем отклика в 5 мс, что несколько хуже выглядит в цифрах и практически незаметно для глаза в реальных условиях. Куда показательнее яркость и контрастность, которые позволяют насладиться хорошей картинкой при просмотре фото или видео. Колориметрический тест даже при фронтальном измерении показал не самый лучший результат – зеленая составляющая цвета оторвалась от синей и красной. Правда, при взгляде выше перпендикуляра цвета не будут сильно искажаться. Пожалуй, этот экран создан для тех, кому часто приходится обрабатывать таблицы или фотографии. Да и просто для тех, кто любит комфорт, простоту и удобство настройки.

info

Диагональ, разрешение: 24", 1920x1080

Тип матрицы: TFT TN

Яркость: 250 кд/м²

Контрастность: динамическая 2000000:1

Подсветка: LED

Углы обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Частота вертикальной развертки: 55-75 Гц

Время отклика: 5 мс

Интерфейсы: DVI-D (HDCP), USB (видео), VGA (D-Sub)

Дополнительно: USB-концентратор, 2x USB 2.0

Габариты: 568x370x180 мм

Вес: 6 кг



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



10

ОЦЕНКА

цена: 21 500 руб.

SAMSUNG S27A950D

Начнем с внешнего вида: дизайнеры постарались на славу. Асимметричное крепление вызывает восторг у абсолютного большинства – монитор хочется трогать, смотреть, хватать и бежать (куда бежать? – прим. руководителя тестлаба). В подставке спрятана вся электроника, а панель с экраном сделана невероятно тонкой. Глянцевый экран выдает очень красивую картинку, но стоит солнцу посветить в окно, как сразу приходится возвращаться к полумраку в комнате. При отсутствии пользователя перед компьютером монитор автоматически снижает яркость и энергопотребление. На задней панели имеются входы DisplayPort, DVI и HDMI.

Теперь перейдем к одной из главных фишек девайса – поддержке режима 3D. В комплект поставки входят затворные очки. В сочетании с матрицей, поддерживающей частоту обновления 120 Гц, ты получаешь готовый набор для наслаждения полноценным 3D. Что интересно, в отличие от фирменных очков NVIDIA, эти окуляры Samsung оснащаются простой батарейкой на 3 В, которая продаётся на каждом углу, – можно взять сразу килограмм.

Хотя в Интернете еще встречаются обсуждения с проблемами, возникающими при активации 3D-режима, дело за обновлением драйверов.

info

Диагональ, разрешение: 27", 1920x1080

Тип матрицы: TFT TN

Яркость: 300 кд/м²

Контрастность: MEGA DCR

Подсветка: LED

Углы обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Частота вертикальной развертки: 55-120 Гц

Время отклика: 2 мс

Интерфейсы: DisplayPort, HDMI, DVI-D (Dual Link)

Дополнительно: датчик освещенности и присутствия пользователя, 3D-очки

Габариты: 621x380x11 мм

Вес: 5.9 кг



цена: 7600 руб.

VIEWSONIC VX2451MH-LED

Завершает тест монитор ViewSonic, который давно и заслуженно находится на российском рынке. При самой низкой стоимости в нашем тесте дисплей обладает самым компактным дисплеем – 23.6 дюйма, но порадует владельца Full HD-разрешением. Обладая LED-подсветкой, которая равномерно освещает экран, он имеет довольно серьезный запас яркости, из-за чего даже приходится вечером убавлять в настройках мощность светодиодов. Но при наличии имеющихся и программируемых пресетов не составит большой сложности сделать предварительные настройки для разного времени суток.

Время отклика матрицы составляет 2 мс, что является достойным результатом, а динамическая контрастность составляет 20000000:1, поэтому смело можете рассчитывать на качественную картинку. Приятно, что производитель оснастил монитор не только современными портами DVI и HDMI, но и старым D-Sub, который пока не собирается уходить на покой. Качество картинки приятно радует не только глаз, но и электронику нашего колориметра – график хоть и не идеальный, но большого расхождения цветов нет.

Приятным бонусом будущему владельцу станет пара встроенных динамиков, которые пусть и не звучат, как качественная акустика с деревянным корпусом, но при отсутствии альтернативы вполне способны обеспечить просмотр кино. К недостаткам можно отнести, пожалуй, только не очень логичные поначалу и не очень удобные кнопки работы с меню – установленные под углом, они нажимаются не очень просто, если вы обладаете большими пальцами.

info

Диагональ, разрешение: 23.6", 1920x1080

Тип матрицы: TFT TN

Яркость: 300 кд/м²

Контрастность: динамическая 2000000:1

Подсветка: LED

Углы обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Частота вертикальной развертки: 50-75 Гц

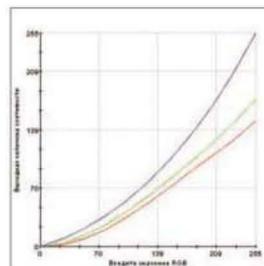
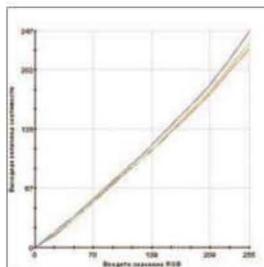
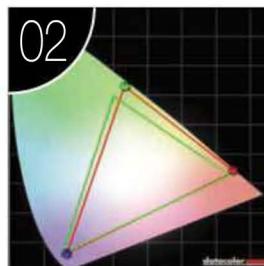
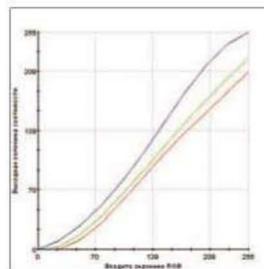
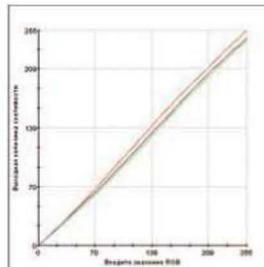
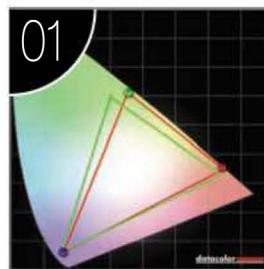
Время отклика: 2 мс

Интерфейсы: DVI-D (HDCP), HDMI, VGA (D-Sub)

Дополнительно: динамики 2x 2.5 Вт

Габариты: 582x440x210 мм

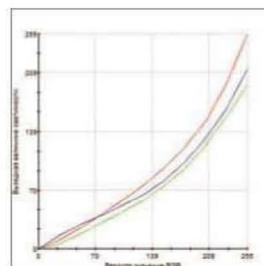
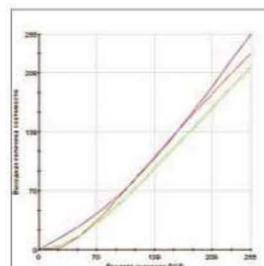
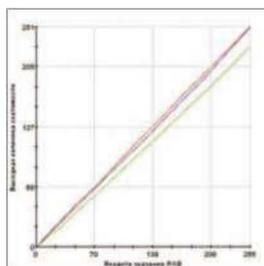
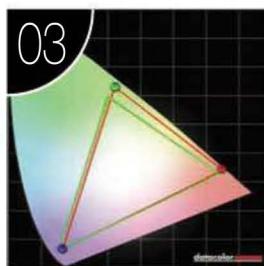
Вес: 4.23 кг

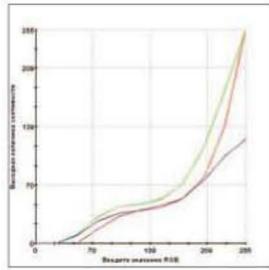
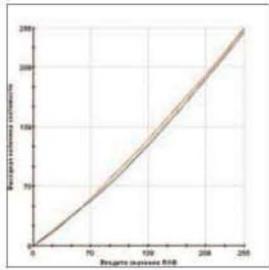
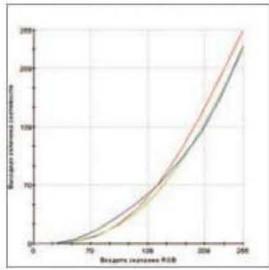
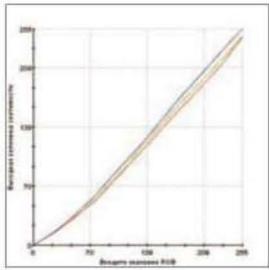
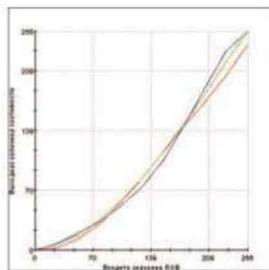
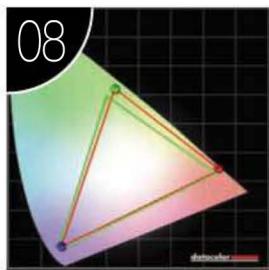
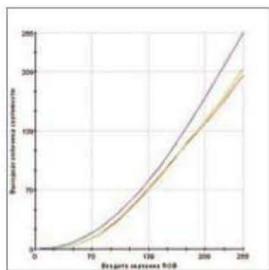
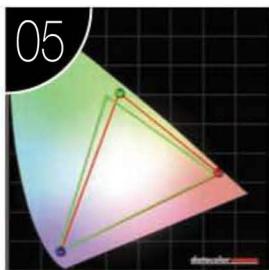
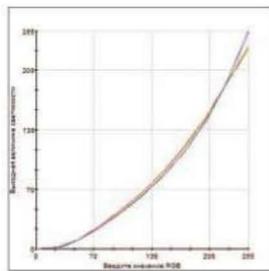
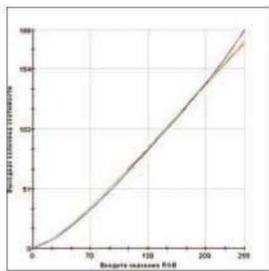
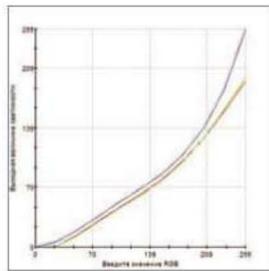
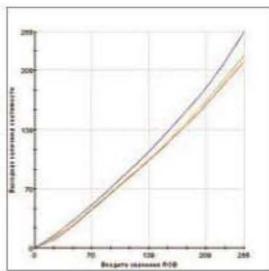
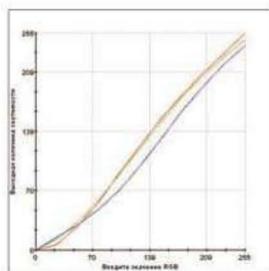
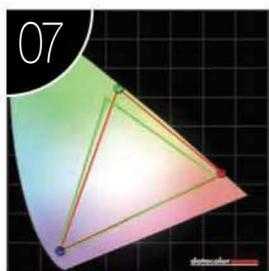
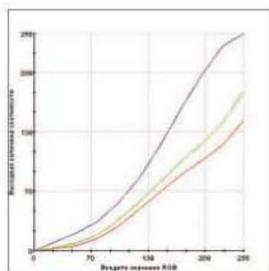
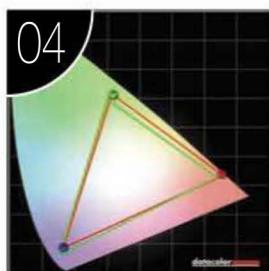


01 Очень хорошая цветопередача при невысокой стоимости устройства.

02 При горизонтальном отклонении заметны серьезные искажения.

03 Монитор-телевизор демонстрирует очень хорошую картинку при любом угле обзора.





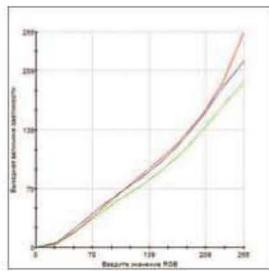
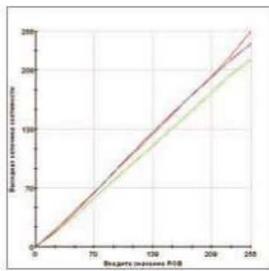
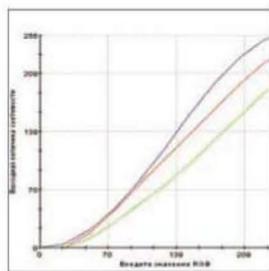
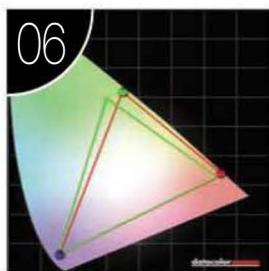
04 При отклонении в сторону цвета буду заметно меняться.

05 Идеальную картинку можно получить при правильной настройке перпендикулярно взгляду пользователя.

06 Помимо хорошей эргономики, дисплей обладает и хорошей цветопередачей.

07 Монитор Samsung S27A950D не только выглядит хорошо, но и показывает не хуже.

08 Наиболее сильны искажения у монитора ViewSonic VX2451mh при взгляде сверху или снизу.



Выводы

В итоге, мы пришли к выводу, что в скором будущем кинотеатры должны будут предлагать что-то совершенно новое, так как при такой диагонали и с поддержкой 3D можно с удовольствием смотреть все современные фильмы дома. Ну а выделить в нашем тесте можно монитор Samsung S27A950D, у которого в достоинствах отличная картинка, 3D и незабываемый дизайн – это однозначно «Выбор Редакции». При «Лучшая покупка» достается дисплею Acer S273HL за огромную диагональ, особое дружелюбие к пользователю, множество настроек и их простоту. Если вы хотите сэкономить жизненное пространство, а отказаться от телевизора пока не получается, присмотритесь к ASUS 27T1EH – очень достойная модель как в плане функций, так и в плане качества изображения. Наконец, идеальным, на наш взгляд, геймерским монитором является модель BenQ XL2420T. Одноименная награда прилагается.



Razer Hydra

В ПОИСКАХ НОВЫХ ИГРОВЫХ
ОЩУЩЕНИЙ



Откровения на рынке игровых манипуляторов случаются редко – не открою вам Америку, если напомню, что на приставках уже которое десятилетие царствует геймпад, переживший последнюю серьезную функциональную доработку еще во времена первой PlayStation. Впрочем, тренд последних нескольких лет показал, что стоит лишь вынести управление за пределы пальцев, как жизнь геймера начинает играть новыми красками: именно этому принципу последовала Nintendo со своей Wii, а затем Microsoft (Kinect) и Sony (Move). На этот же поезд очень вовремя вскочила калифорнийская Sixense Entertainment со своей уникальной технологией TrueMotion, решившая одарить ПК-геймеров новыми впечатлениями. Для того чтобы подарок выглядел еще краше, Sixense выбрала ну очень именитого партнера – компанию Razer. Отпрыска назвали Razer Hydra, и вот он во-лею судеб попал к нам на тест.

Начну с того, что попробую объяснить, чем же все-таки уникальна технология TrueMotion. Дело в том, что известные любителям гаджетов пространственные манипуляторы так или иначе используют для позиционирования акселерометр и гироскоп – ничего оригинального в этом нет, и даже iPhone, обладая теми же датчиками, вполне сносно позволяет отслеживать собственное перемещение. Но имея этот набор средств, можно отследить только движение устройства, но никак не положение в пространстве.

Razer совместно с Sixense предложила свой вариант решения проблемы – индукционный магнитометр. По сути, в ее реализации манипулятор выглядит как симпатичная база, внутри которой стоит индукционная катушка, и два устройства-джойстика, снабженных аналоговыми стиками и набором кнопок, но плюс к тому еще и генерирующих магнитное поле. Измеряя величину этого поля, проходящего через катушку, Razer Hydra может отследить положение манипуляторов с точностью до градуса и миллиметра. Что это означает на практике? Что вооружившись этими «Razer-mote'ами», вы можете контролировать перемещение со всем размахом в прямом смысле этого слова!

Hydra представляет собой, как уже было сказано, базу в форме сферы с приятной подсветкой и два манипулятора, подсоединяемых к ней кабелем (беспроводная версия пока что находится в разработке). Каждый «джойстик» оснащен аналоговым стиком, четырьмя пронумерованными кнопками, одной «вспомогательной» и парой курков. Корпус у них пластиковый, но очень приятный на ощупь, а сами «стик» лежат в руке как влитые. Помимо компонентов, в коробке можно найти купон на игру Portal 2 Sixense MotionPack DLC – аддон к Portal 2, использующий возможности девайса в полной мере. Если же говорить о других играх, то все весьма

воодушевляюще – список протестированных тайтлов переваливает за сотню и все время расширяется.

Итак, перейдем к самому интересному – к игре. Устанавливаем драйвера (кстати, их пришлось скачать из Интернета – в комплекте их почему-то не оказалось), запускаем первое, что попалось на глаза – Mirror's Edge и... Да, придется сделать небольшую ремарку – человеку, привыкшему к сочетанию «мышь+клавиатура» или даже геймпаду, поначалу придется тяжко. Представьте себе, что вы всю жизнь катались на трехколесном велосипеде и вдруг сели на BMX – ощущения примерно те же самые: странная, непривычная свобода и полное ощущение собственной неуклюжести. Протагонист теперь – это вы и ваше тело, прыжок осуществляется взмахом одного стика, повороты – вращательным движением другого, а мозг, слегка оглушенный от этой радости, отказывается контролировать ситуацию. Переключаемся в Bulletstorm – бегаем 10 минут, и, о чудо, – кажется, манипулятор начинает слушаться! Спустя еще час игра уже вовсю проходится взмахами, вращениями и кликами на курок (это совершенно отдельное удовольствие – стрелять наиболее естественным для этого движением). **СИ**

info

Базовая станция:

Подключение: USB

Технология: индукционный магнитометр

точность: 1 мм / 1°

Манипулятор:

Количество: 2

Интерфейс: собственный, проводной

Количество кнопок: 2x 7, аналоговые стики

OS: Windows, MacOS

цена: 5000 руб.

+

новые ощущения от игры
эргономичность

не все игры поддерживают Razer
Hydra

Выводы

Конечно, Razer Hydra – устройство не для всех, а уж у «профессиональных» геймеров оно и вовсе может вызвать стойкую аллергию. С другой стороны, те, кто хочет ощутить новую степень свободы от привычных игр, наверняка оценят девайс по достоинству, и не исключено, что через какое-то время и вовсе забудут клавиатуру с мышью как страшный сон.



WEXLER.BOOK T7007

ЭЛЕКТРОННОЕ ЧТИВО

3

С лектронные книги уже давно прошли тот период, когда все, что они умели, – это выводить текст на экран, да воспроизвести аудиофайлы. В наши дни электронная книга – это неторопливый планшет, который в дополнение ко всему, умеет воспроизводить все популярные текстовые форматы. В наши руки попала одна из таких – универсальный ридер WEXLER.BOOK T7007.

За основу был взят довольно производительный процессор семейства ARM9 с двумя ядрами, функционирующий с частотой 1.2 ГГц. Это уже не столько «книга», сколько полноценный планшет. Особенно если учесть, что собственной памяти на борту устройства распаяно 8 Гбайт. А при помощи карт формата microSD можно расширить область хранения еще на 32 Гбайт.

Сенсорный резистивный экран с диагональю 7 дюймов не очень хорошо реагирует на широкие нажатия пальцами, зато отлично работает при нажатии тонкими предметами, будь то ручка или стилус. Сделан он на основе TFT-матрицы с LED-подсветкой, что неплохо увеличивает время автономной работы. Кстати, multi-touch не работает, поэтому не получится волшебным движением изменять масштаб страницы или фотографии.

Приятно, что девайс оснащен Wi-Fi модулем, позволяющим легко выходить в сеть и бороздить просторы Интернета. USB-host позволяет подключать к планшету не только флеш-накопители, но и 3G-модемы, для выхода в глобальную паутину. В качестве ОС установлена Android 2.3.1, которая впоследствии может быть обновлена до версии 4.0. Именно благодаря этому функционал WEXLER.BOOK T7007 растет практически бесконечно – количество софта, написанного под эту систему, позволяет работать и играть, смотреть фильмы или общаться в сети.

Чтобы насладиться видео или музыкой, лучше захватить наушники, так как встроенный динамик не обладает ни достаточной громкостью, ни высоким качеством. Встроенный аккумулятор емкостью 3700 мАч заряжается около 4 часов и обеспечивает работу в сети около 4.5 часов, просмотр фильмов около 3.5 часов, а непосредственно чтение – более 5 часов. Таким образом, одного заряда хватит для небольшого перелета не несколько тысяч километров, а дальше придется искать розетку. Кстати, немного неудобным оказалось то, что провод зарядки довольно короткий. **СИ**



info

Экран: 7" LED TFT 16:9, 800x480, сенсорный
резистивный

Процессор: двухъядерный A8M9, 1.2 ГГц

Операционная система: Android 2.3.1

(последующее обновление до 4.0)

Текстовые форматы: PDF, EPUB, FB2, TXT, MOBI, HTML, PDB, RTF, DOC, LRC, DjVu, CBR,

CBZ, XPS

Графические

Звуковые форматы: MP3, WMA, FLAC, O

AAC, WAV, etc

Цена: 4990 руб.

Высокая функциональность
Низкая стоимость
Наличие Wi-Fi

Выполн

При всех описанных преимуществах, книга WEXLER.BOOK T7007 обладает еще и прекрасной ценой, которая может привлечь многих покупателей. Еще бы, ведь приобрести планшет по цене вдвое меньшей, чем у конкурентов, можно только лишь потому, что устройство позиционируется как электронная книга. Присмотреться к такому устройству однозначно стоит.



ADSL-роутер Buffalo AirStation Nfiniti HighPower

СЕТЕВОЙ БИЗОН

Если говорить о сетевых устройствах, то среди самых известных производителей на ум сразу приходят американцы (TRENDnet, Linksys) и китайцы/корейцы (все остальные бренды). Между тем, на мировом рынке одним из главных игроков давно и заслуженно считается именно японская компания с очень «американским» именем – Buffalo Technology. Несмотря на то что для отечественного юзера это имя пока мало о чём говорит, ребята уже давно являются первыми по производству сетевой периферии у себя на родине и неоднократно возглавляли мировой (!) рейтинг производителей NAS. С недавних пор они наконец серьезно взялись и за Россию.

С сетевыми хранилищами компании мы вас познакомим чуть позже, а сейчас расскажем о первом устройстве Buffalo, попавшем к нам в руки, – ADSL-роутере с длинным названием Buffalo AirStation Nfiniti HighPower.

Вообще-то данная модель существует в двух вариантах: как с ADSL, так и с Ethernet в качестве WAN-порта. Выглядят они абсолютно одинаково и отличаются только функционалом и прошивкой. Внешне роутер выглядит солидно, но не строго – легко впишется в интерьер – корпус, скругленный по бокам в форме «X», вообще так и просится в напарники к приставке Xbox 360. Пластмасса, из которой он сделан, достаточно маркая, но, посудите сам, как часто вы прикасаетесь к маршрутизатору после его настройки? Сбоку расположены две кнопки: Movie Engine – некий вариант QoS, приоритезирующий мультимедиа-трафик в сети, и AOSS (AirStation One-Touch Secure System) – собственная технология, позволяющая двумя нажатиями кнопки на роутере и клиентском устройстве быстро установить сверхзащищенное беспроводное соединение. На задней панели классика: четыре порта LAN (Gigabit Ethernet), гнездо питания, разъем RJ-11 и USB-порт. Да-да, устройство позволяет как поднять FTP на подключенной флешке или HDD, так и запустить полноценный DLNA-сервер для просмотра кино с него на совместимом телевизоре или проигрывателе. Пригодится ввиду встроенного torrent-клиента или для создания NAS. С помощью технологии USB Device Server роутер не только сам общается с USB-девайсами, но и может свой USB транслировать на подключенный к сети компьютер, будто это именно его порт, а не роутерный. Удобно, к примеру, подключить МФУ или ТВ-тюнер и получить полный доступ к нему со всех сетевых компьютеров, будто он подключен через USB именно к ним. Крайне редкая функция, за которую Buffalo респект! **СИ**



info

WAN-порт: ADSL

Безопасность: WPA2-PSK (AES, TKIP), WPA-PSK (AES, TKIP), 128/64-bit WEP, Mac Address Filter

Стандарты беспроводной связи: IEEE 802.11a/b/g/n

Частотный диапазон:

2,412-2,472MHz (каналы 1-13)

Количество LAN-портов: 4x RJ-45

10/100/1000 Мбит

Количество WAN-портов: 1x RJ-11

USB: 1x USB 2.0, поддержка внешних накопителей

Размеры: 165x30x158 мм

Вес: 340 г

цена: N/A

+

-

высокая производительность
богатый функционал

не обнаружено

Выводы

Buffalo AirStation Nfiniti HighPower – топовая модель в линейке, так что на ней легко можно поднять гигабитную локалку и 300-мегабитную сеть Wi-Fi, по которой и Full HD видео пускать не грех. Роутер однодиапазонный, работает на частоте 2,4 ГГц.

Русскоязычный Web-интерфейс может показаться достаточно серьезным для неподготовленного юзера, но для таких здесь есть мастер – быстрый и удобный. Если же без тонких настроек жизнь не мила, то здесь собрано все, что душе угодно.



Samsung 530U3B

МОДА НА УЛЬТРА!

K

омпания Samsung знакома, наверное, любому пользователю – ведь в магазинах уже сложно найти уголок, в котором не было бы устройства этой марки, ассортимент бренда воистину огромен. Недавно он пополнился компактными ноутбуками Series 5 Ultra (в простонародье – ультрабуками).

Слово «ультрабук» весьма точно отражает суть этих лэптопов, ведь создавая их, производители постарались создать квинтэссенцию настоящего мобильного компьютера: компактного, легкого, но достаточно производительного.

Итак, к нам в тестовую лабораторию попал ультрабук Samsung 530U3B весом чуть больше килограмма. При этом девайс оснащен 13.3-дюймовым антибликовым экраном, так что на нем удобно не только работать, но и смотреть фильмы. А габариты позволяют носить его с собой даже в сумочке. Уточним: в модели, испытанной нами, такие небольшие габариты и вес достигаются за счет использования SSD-накопителя вместо традиционного жесткого диска. Так же «худощавость» лэптопа вынудила инженеров отказаться от какого-либо оптического привода. Другие модели из 5 Ultra могут похвастать и жестким диском, и SSD одновременно. Так что вы можете выбрать, что для вас важнее: скорость загрузки ОС и приложений или же большая емкость дискового пространства. В нашем же случае нельзя не порадоваться скорости загрузки программ и операционной системы.

Как уже было сказано, несмотря на миниатюрные габариты, Samsung 530U3B имеет 13.3-дюймовый экран, который отличается хорошим качеством, а его размер позволяет не только смотреть «интернеты», работать с офисными документами, но и лицезреть фильмы, фотографии или даже играть! Конечно, в отношении игр вступает в силу вопрос о производительности графической подсистемы нашего ультрабрука... Не приемля дискриминации по признакам размеров и веса, мы протестировали его по нашей стандартной схеме, применяемой к более крупным мобильным ПК. В состав тестового набора входили как синтетические тесты, так и игровые приложения, а также утилиты, измеряющие производительность связки процессор-память. Именно их (Super Pi, wPrime и WinRAR) результаты стали наиболее выдающимися – с офисными приложениями у пользователей Samsung 530U3B проблем не возникнет. Что же касается игр, особенно новых, требующих мощной графической подсистемы, то все не так радужно – комфортного FPS ожидать не приходится. Впрочем, вряд ли это особо расстроит обладателей ультрабрука. **СИ**



info

Процессор: Intel Core i5-2467M, 1.6 ГГц

Оперативная память: 4 Гбайт DDR3

Видеоплата: Intel HD Graphics 3000

Дисплей: 13.3", 1366x768, LED-подсветка, антибликовый

цена: 32000 руб.

SSD: 128 Гбайт

Сетевые возможности: LAN, Wi-Fi, Bluetooth

Порты: VGA через адаптер, HDMI, выход для наушников/комбо-вход для микрофона, 1x USB 3.0, 2xUSB 2.0, кард-ридер (SD, SDHC, SDXC, MMC), RJ-45

Габариты: 315.1x218.9x14.9x17.6 мм

Вес: 1.45 кг

+

-

Небольшие габариты

не обнаружено

Стильный внешний вид

Малый вес

PCMark Vantage: 5214 баллов

Lost Planet 2, Max, 1366x768, No AA, No AF:

3DMark'03: 7706 баллов

10.9 FPS

WinRAR: 1993 Кбайт/с

Resident Evil 5, Max, 1366x768, No AA,

Super Pi 1.5XS, 1m: 18.3 с

No AF: 16.9 FPS

Heaven, 1366x768, DX10, No AF, No AA:

BatteryEater: 199 минут

7.5 FPS, 188 баллов

Выводы

Ультрабруку Samsung 530U3B инженеры успешно соединили все лучшее, что пользователи ждут от по-настоящему мобильного компьютера. Это небольшие габариты, стильный тонкий корпус, малый вес, долгое время автономной работы, качественный дисплей, а также весьма и весьма неплохая скорость работы.



Ritmix RH-777 StereoNoize

НАКОНЕЦ-ТО СОТРУДНИЧЕСТВО КОМПАНИИ RITMIX И РОССИЙСКОГО МУЗЫКАНТА NOIZE MC ПЕРЕШЛО НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ. ПОМИМО ТОГО, ЧТО НА ПЛЕЕРЫ ЗАЛИВАЮТ ЕГО АЛЬБОМЫ, И ОН КРАСУЕТСЯ НА КАЖДОМ РЕКЛАМНОМ ПЛАКАТЕ, ТЕПЕРЬ ВЫПУЩЕНЫ НАУШНИКИ, СОЗДАННЫЕ ЛИЧНО ПРИ УЧАСТИИ САМОГО «НОЙЗА».



Изначально я был настроен скептически, когда в редакцию попали RH-777 StereoNoize. Ведь мы все уже видели результаты сотрудничества репера Dr. Dre и такого звукового гиганта, как Monster. Итог был весьма плачевен: очень красивые наушники, очень дорогие, но играющие хуже большинства конкурентов, стоящих в разы дешевле. Но все же бывают еще приятные сюрпризы в этом мире, коим стали для нас Ritmix RH-777 StereoNoize.

На первый взгляд, это весьма обычные студийные мониторные наушники. Никаких вам броских расцветок, странных форм и складных конструкций. Все именно такое, каким оно должно быть на студии – надежное, удобное, функциональное. В комплекте с наушниками идут две пары сменных амбушюров и два сменных провода. Провода толстые и надежные: можете ездить по ним стулом, наступать, спотыкаться – ничего не случится. Подключаются они в левую чашку, один из них – витой трехметровый, а второй – прямой четырехметровый. Конструкция наушников очень напоминает аналогичные мониторные наушники от AKG, только чашки здесь чуть поменьше. Конструкция очень прочная, надежная, никаких намеков на люфты или расхлябанность, настоящий студийный танк. Благодаря закрытой конструкции чашек и кожаным амбушюрам наушники отлично отрезают все внешние шумы. Правда стоит отметить одну их особенность: наушники сидят очень плотно и удобно, но все же ощущимо давят на голову в районе ушных раковин. Ситуацию исправляют входящие в комплект мягкие велюровые амбушюры, но все же не целиком: через 2 часа ношения ощущаешь дискомфорт и желание их снять хотя бы на полчасика. Сопротивление наушников в 40 Ом позволяет наушникам прилично звучать от любого источника, будь то mp3-плеер или профессиональная звуковая карта, но мы все же советуем подключать их только к чему-нибудь серьезному.

Ведь здесь кроется, наверное, главное достоинство и одновременно недостаток этих наушников: они очень сильно зависят от источника звука. Нет, звучать они будут, как уже было сказано, хоть от самого маломощного плеера, хоть от лампового усилителя для наушников. Но вот то, как они будут звучать, очень сильно зависит от того, куда вы их подключите. Если оценивать звук, подключив их к банальному iPod, то он вполне обыччен. Есть акцент на басах, но сами они не блещут динамикой и глубиной. В общем-то, обычные закрытые наушники с большой мембраной, как и сотни других, просто хорошие. Но стоит вам их подключить хоть к чему-то приличному, даже к тому же iPod, но через отдельный усилитель для наушников, вроде Ibasso D2+, как ситуация

меняется если не кардинально, то очень серьезно. Возрастает детализация, динамика, бас становится просто завораживающим. Да, может быть, у наушников на нем сильно акцентировано внимание, но поверьте, когда слушаешь Dream Mechanics и в каждом ударе в бочку слышишь, как звучит и резонирует сам пластик барабана, а не просто какой-то «бум-ц», который вас ожидает в большинстве наушников из этой ценовой категории, это поистине потрясает. Помимо баса очень сильно порадовала детализация, когда при прослушивании записи концерта Брамса в очередной раз кто-то закашлялся в зале на дальних рядах, хотелось уже встать и сказать – перестаньте, пожалуйста, здесь все же концерт классической музыки, а не туберкулезный диспансер.

Поэтому, подводя итог, хочется еще раз похвалить инженеров из Ritmix и, может быть, самого «Нойза», за то, что у нас теперь есть очень доступные, прочные и надежные мониторные наушники, с «взрослым» звуком, который дают аналоги других брендов за намного большие деньги. Да, звуковая сцена у них не особенно широкая, а верха иногда чрезмерно жестковаты, но общее впечатление от звука, детализации, динамики и особенно от баса, просто отличное. Главное – не подключайте их к встроенным звуковым картам и не слушайте на них низкобитрейтные MP3, будете сильно расстроены качеством звука и кашей в наушниках, да вот только проблема будет не в них. **СИ**

info

Тип Наушников: Динамические
Диаметр мембранны: 0 мм

Диапазон воспроизводимых частот: 10Гц – 22 кГц

Сопротивление: 40 Ом

Чувствительность: 100 дБ

Особенности: сменные амбушюры, отсоединяемый односторонний кабель.

цена: 2400 руб.

Отличная детализация
Шикарный бас
Полновесное, «взрослое» звучание наушников в целом

Создают приличное давление на голову
Резковаты верха и невелика стереопанорама

Выводы

За свои деньги, Ritmix RH-777 StereoNoize – просто отличные наушники, которые могут переиграть множество представителей более именитых брендов, причем стоящих иногда вдвое дороже.

Ritmix RBK-700 HD

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА

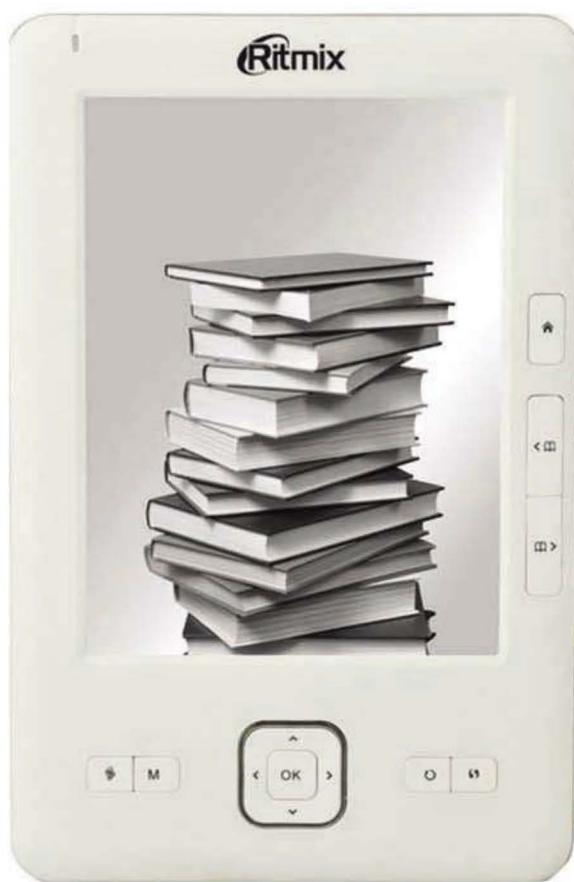
R

itmix неустанно совершенствует электронную книгу RBK-700 – на смену версии с экраном E-ink Pearl пришла RBK-700 HD. Ее главный козырь – E-ink экран высокого разрешения: 1024 x 768 против стандартных для шестидюймовых ридеров 800 x 600.

Как и в случае с предыдущей версией, устройство сразу же впечатляет компактностью. Весит книга всего 260 грамм, а по габаритам такова, что с легкостью уместится даже в небольшую сумочку. В комплекте идет только самое необходимое: USB-кабель, сетевой адаптер, чехол. Он, кстати, тоже очень изящен, и размеры устройства значительно не увеличиваются – лично для меня это большой плюс. Выбирать предлагают между двумя цветами: черным и белым (и да, белый ридер поставляется вместе с белой обложкой).

RBK-700 HD выполнена из приятного на ощупь и качественного пластика: верхняя панель – белая, задняя крышка – под серебро. Само устройство сделано на совесть: кнопки не скрипят, послушно реагируют на нажатия. Дизайн можно охарактеризовать как «стильная простота», нет ни ощущения топорности, ни отвлекающих «изысков» вроде ярких огоньков на передней панели.

Дисплей заслужил нашу любовь с первого же включения: никаких бликов, отличная контрастность, отсутствуют артефакты при перелистывании страниц. Поскольку в RBK-700 встроен G-сенсор (по умолчанию он отключен, но в настройках эту функцию можно активировать), изображение на дисплее автоматически поворачивается, если наклонить книгу. Ридер всеяден: готов потребить популярные в России .djvu и .fb2, понимает .pdf, .txt, .doc, .rtf, .e-pub, .html, .chm, .pbd. Также поддерживаются форматы Excel и Powerpoint. Все документы и тексты можно хранить хоть в архивах (.zip, .rar) – устройство само все распакует. Увеличить или уменьшить шрифт, поставить закладку, добраться до сноски – дело пары секунд. PDF при увеличении масштаба страницы традиционно нужно прокручивать вбок-вниз. Постоянной памяти на борту 2 Гбайта, но этот объем, разумеется, удастся увеличить за счет MicroSD-карт. Когда отправляешь ридер в sleep-режим, а потом снова включаешь, на экране – именно та страница, на которой прервалось чтение (когда-то мне это казалось само собой разумеющимся, но потом пришлось столкнуться с электронными книгами, устроенным иначе). Помимо, собственно, функций читальных RBK-700 HD также предлагает просмотр картинок (поддерживаются форматы .jpeg, .bmp, .gif, .png, .tiff), встроенное FM-радио и аудиоплеер (.mp3, .wma, .wav, .ogg). **СИ**



info

Дисплей: 6", e-ink, 1024 x 768, 16 уровней градации черного

Память: 2 Гбайт

цена: 4990 руб.

Форматы текстовые/изображения/аудио:

TXT, PDF, FB2, DOC, E-PUB, HTML, RTF, OCM, PDB, DJVU, XLS, PPT/JPEG, BMP, GIF, PNG, TIFF/MP3, WMA, WAV, OGG

+ Качественный E-ink экран

Компактность

Хорошее качество сборки

Долго включается (при первом включении; со sleep-режимом все в порядке)

Орфографические ошибки в меню

выходы

Из всех ридеров, которые официально поставляются в Россию, RBK-700 HD, на наш взгляд, предлагает оптимальное сочетание доступной цены и высококачественного E-Ink экрана. К тому же, он компактен и добротен – чем не красота?

работа над ошибками

Редакция приносит извинения за оплошность, допущенную в сравнительном teste электронных книг из «СИ» №04 (332).

Книга Ritmix RBK-700, упомянутая в статье, относится к устаревшей линейке, уже снята с производства и не продается в России. Вместо нее планировалось протестировать модель Ritmix RBK-700 HD которая снабжена экраном в высокой четкости и, как минимум, не уступает конкурентам.



МАЙ

3

ВТОРНИК

TERA



Windows

МАЙ

15

ПЯТНИЦА

Game of Thrones



Windows

МАЙ

4

ПЯТНИЦА

Mortal Kombat



PSV

МАЙ

18

ПЯТНИЦА

Max Payne 3



PS3, Xbox 360

Sniper Elite V2



Windows, PS3, Xbox 360

Resident Evil: Operation Raccoon City



Windows

The Testament
of Sherlock Holmes

Windows, PS3, Xbox 360

Dragon's Dogma



PS3, Xbox 360

Mario Tennis Open



3DS

МАЙ

24

ЧЕТВЕРГ

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier



PS3, Xbox 360, DS

ИЮНЬ

7

ПЯТНИЦА

Diablo III



Windows

25

ЧЕТВЕРГ

DiRT: Showdown



PS3, Xbox 360

Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ С МАЯ ПО ИЮНЬ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

Июнь

8

вторник

Inversion



Windows, PS3, Xbox 360



Июнь

13

пятница

Gravity Rush



PSV



Июнь

15

вторник

Lollipop Chainsaw



PS3, Xbox 360



Июнь

22

пятница

Steel Battalion: Heavy Armor



Xbox 360

Июнь

29

пятница

Spec Ops: The Line



Windows, PS3, Xbox 360



The Amazing Spider-Man



Windows, PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS

ОБО ВСЕМ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ

Слышал, собираются делать официальную «Монополию» по мотивам Street Fighter? Неужели такое вообще возможно?

Еще как возможно. И – да, собираются. Даже проводилось голосование среди фанатов, какие именно статуэтки героев они хотели бы увидеть в качестве фишек. Только не ждите специальных правил или чего-нибудь в этом духе – отличия подобных «стилизованных» комплектов от базовых игр, как правило, невелики или вовсе сводятся к одному лишь внешнему виду. Например, в Monopoly Street Fighter edition на доске вместо заводов и фабрик предстоит «покупать» спортзалы и додзе.



Вообще тематические «игровые» выпуски классических настолок отнюдь не редкость – каких их только не было и каких только не будет. Довольно лишь заглянуть на сайт USAopoly (подразделения Hasbro) по адресу www.usaopoly.com. А заодно – обратите внимание на ярлычки «Продано», украшающие упаковки с тематическими шашками и шахматами из мира Super Mario, коллекционные коробки с выпусками стратегии Risk по мотивам Metal Gear Solid или Halo и многое, многое другое. Тиражи таких изданий, как правило, невелики, и сами игры частенько становятся предметом коллекционирования. В общем, подобное

брэндингование – весьма популярная, хоть и узкая, отрасль игрового мерчандайза. Между прочим, не чуждая и фанатам: в Интернете нетрудно найти самодельные конверсии все той же «Монополии» (в том числе и по Street Fighter), любовно разложенные на комплекты вида «скажай, распечатай, собери и играй», не имеющие отношения к Hasbro. Правообладатель, конечно, смотрит на подобные инициативы недобро, но, как говорится, было бы желание!

Что означают цифры в названии новой Halo-студии 343 Industries? Не зря ведь ее так назвали?

Не зря. И смыслов здесь, на самом деле, даже целых два. Первый – очевидный: студия названа в честь 343 Guilty Spark – это «имя» того самого AI-конструктора Предтеч, что заставил всю кашу, формально именно он – главный «злодей» первой игры цикла. Второй уровень смысла – сам номер 343, о значении которого приходится только догадываться. Во-первых, считается, что это обычная для Halo отсылка к цифре 7, в данном случае – семерка в кубе ($7 \times 7 \times 7 = 343$). Во-вторых, по мнению фанатов, номер отсылает к Библии, а именно к Ветхому завету. Книга «Плач Иеремии», глава 3, стих 43: «Ты покрыл Себя гневом и преследовал нас, умерщвлял, не щадил». Нужно ли эту цитату соотносить с названием студии, мы сильно сомневаемся. А вот в теории о том, что 343 – инвертированная версия числа 434 (адрес студии Bungie в Киркленде), определенный смысл есть. В общем, выбирайте объяснение по душе, «официальной версии» все равно нет.

AUGMENTED REALITY



CHAPTER 05: Fly, You Fools!

Имеет ли смысл ждать Journey в Steam или в Xbox Live?

На вопрос «Будет ли Journey выпущена на других платформах?» отвечают сами разработчики со страниц официального сайта: «Journey – наш третий проект, выпущенный по контракту с PlayStation, который был заключен на создание трех эксклюзивных игр. Поэтому

в обозримом будущем вы, к сожалению, можете не ждать никаких портов. Когда мы были бедными выпускниками колледжа, Sony предложила профинансировать три наши будущие игры, и это было так, словно сбылись все мечты. Без них никогда не было бы ни Flower, ни, собственно, Journey. Так что все они – эксклюзивы PS3».

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!

Письмами – на strana@gameland.ru.

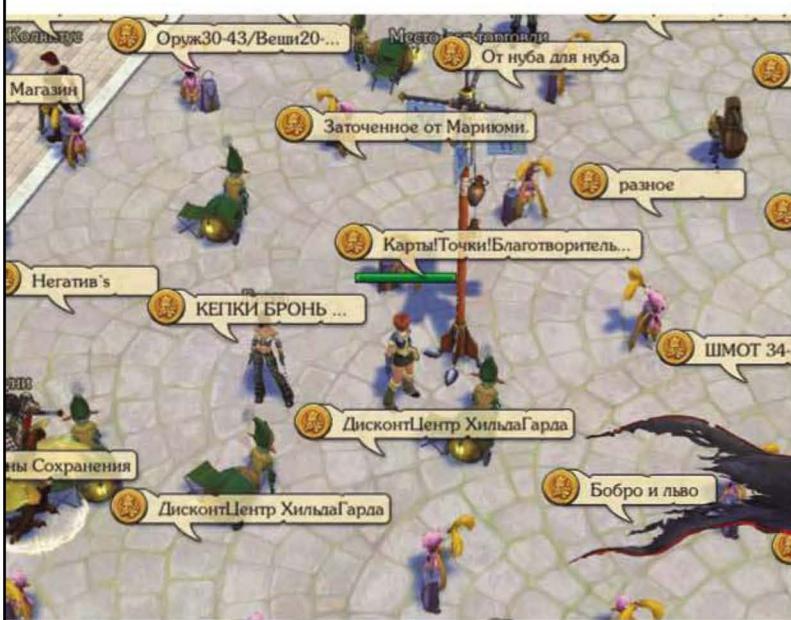
Твитами – на [@stranaigr](https://twitter.com/stranaigr).

SMS'ами – на [8-926-878-24-59](tel:8-926-878-24-59).

Отвечаем с удовольствием!







PRIV-TO-BE-ROYAL

Что вы, какая подписка. Забудьте про это – российский ММО-рынок совсем не жалует такую модель оплаты. Тем не менее, если сравнивать Royal Quest с крайностями вроде Аллодов Онлайн, то заметно, что первый намного более либерален к своим игрокам. Пока в местном магазине продаются в основном предметы первой необходимости, вроде расширения инвентаря, которые, к тому же, можно покупать и продаивать за игровую валюту. Насчет брони, оружия и существенных плюшек Katauri выразились категорично – их не будет. С одной стороны, это воодушевляет, но... что будет, когда питомцев и маунтов перестанут сметать с прилавков?

И все же не всем отличным идеям Katauri только предстоит быть введенными в игру – некоторые уже сейчас радуют игроков. А тех, кому не терпится раздать парочку хороших пинков, ждут отдельные PvP-локации. Некоторые из них являются просто зоной для свободного PvP, но есть и особые режимы, которые со временем будут расширяться и дополняться. В Элениумных пещерах, например, монстры хоть и неохотно делятся экипировкой, но делают это намного чаще, чем их собратья снаружи. Но добыть там предметы мало – нужно еще добраться до выхода вместе со всем богатством и очистить его у волшебников. А если учсть, что вас могут убить и отобрать все награбленное, то задача становится вовсе не простой.

Замок в Royal Quest является действительно значимым призом. Будущие дворцы уже сейчас можно наблюдать в игре, но весь их потенциал раскроется только после настоящего захвата. Авторитет, признание в обществе, приличный доход с налогов – это, конечно, замечательно, но возможность призывать монстров буквально на свой придверный коврик дает своему владельцу еще большие возможности. В частности, значительно упрощает фарм и повышает шансы заполучить какую-нибудь уникальную карту.

▲ Некоторые традиции никогда не уходят в прошлое



БИТВЫ ЗА КРЕПОСТИ БУДУТ ВКЛЮЧАТЬ В СЕБЯ МНОГО ИНТЕРСНОГО, НАЧИНАЯ С ЗАМКОВЫХ УКРЕПЛЕНИЙ И ЗАКАНЧИВАЯ НАСТОЯЩИМИ БОЕВЫМИ РОБОТАМИ.

“Мы имеем определенный план развития. Мы не создавали игру с ощущениями “Вот, сейчас выпустим ММО, а потом как пойдет”. У нас есть определенные задумки, которые касаются будущих крупных патчей, добавления рас, новых профессий, и мы точно знаем, на каких этапах будем их реализовывать”.

Если поверить в эти заманчивые обещания, то нельзя не признать, что у Royal Quest есть действительно громадный потенциал. Сейчас это очень симпатичная игра со своей атмосферой, юмором и нормальным геймплеем. Но все же последний станет хорошим только в том случае, если у игроков действительно появится какая-нибудь причина для ежедневного умерщвления тысячи монстров. И пусть мы знаем, что от фейлов не застрахован никто (и даже студия Katauri Interactive), но все равно надеемся на лучшее. **СИ**

бителей порингов и просто «хардкорщиков». Поэтому совершенно неудивительно, что Royal Quest так похож на игру Gravity Co. Например, один из первых монстров, которые встречаются игрокам, – росинка с подозрительно знакомой склонностью к клептомании. А крыльшки жужжи, крестоносцы на цыплятах и даже служительницы Кафры заставляют игроков из RO умиляться чуть ли не каждую секунду игры.

В чем тут подвох? А его в общем-то и нет: один из самых трудных моментов игры виден за целую милю. Я повторюсь, но если вы все-рьез собираетесь посетить мир Ауры, то вам действительно понадобится приличный запас терпения или огромная любовь к такому геймплею. Большая часть игрового времени будет проходить в бесконечных сражениях с монстрами в их «чистом» виде. Конечно, тут есть и подземелья (весьма немногочисленные), и даже боссы (единичные). Но последние предпочитают греться под теплым солнцем Ауры, нежели морозиться в глубине мрачных пещер. А это значит, что битва с подобным world-боссом потребует значительных усилий и наличия как минимум слаженной команды. И ее вам придется искать «вручную»: никакого поиска группы здесь попросту не предусмотрено.

Еще один интересный нюанс геймплея заключается в том, что самые лучшие предметы экипировки вы сможете добыть только у монстров. Причем каждый из более 300 мобов в игре обладает еще и собственной уникальной картой а-ля Ragnarok Online, которые дают весьма и весьма значимые бонусы. Надо ли говорить, что охота за такими картами, оружием и броней составляет одну из основных целей в игре? А без них вам будет попросту нечего противопоставить ни монстрам, жаждущим порвать вашу фигурку на лоскутки, ни другим игрокам. Поэтому, если вы не любите полагаться на обычный рандом, проводить часы в охоте за одной-единственной картой и проклинать более счастливых конкурентов, то хорошего свидания с Royal Quest у вас не выйдет.

Впрочем, для хардкорных игроков у разработчиков предусмотрены грандиозные планы. Когда они рассказывают о них, то становится ясно, что ближайшее будущее игры у Katauri, что называется, «под полным контролем»:



Рай для магов и их AoE-умений, верная смерть всем остальным



мели нереальными усилиями выжить и отбегали в сторонку отдохнуться, убитые монстры возвращаются через пару десятков секунд и начнут приставать к вам с тем же энтузиазмом.

Katauri совершенно не пытаются прикрыть тот факт, что игра рассчитана на тех, кто любит гринд и посвящает ему большую часть игрового времени. «Квесты делать совсем не обязательно», – предупреждает всех новичков отдельный пункт в FAQ. «Добудьте 20 желудей, а потом убейте 40 монстров», – подначивают сами за-

дания. «4 месяца до 60-го уровня», – подытоживают разработчики игры. И тогда становится предельно ясно, куда именно мы попали – в самый что ни на есть настоящий Ragnarok Online, только залакированный отличной графикой и разбавленный уникальными фишками. Большую часть из них игрокам предстоит увидеть только в грядущих патчах, но размах, признаться, уже впечатляет.

РОБОТОВ ЗАКАЗЫВАЛИ?

Отчетливо понимая, что драматичные и интересные осады являются одной из самых сильных сторон их главного конкурента, разработчики сосредоточили основную часть усилий дизайнеров на этом направлении. Поэтому у нас есть неплохие шансы увидеть полноценный захват замка уже через несколько месяцев. И, возможно, эти массовые бои по увлекательности смогут подвинуть даже знаменитые осады Ragnarok Online.

В отличие от RO, штурм крепостей в Royal Quest будет происходить в три этапа. Сначала в своеобразном лабиринте, состоящем из шестиугольников, за обладание 8 ключами сойдутся от 1 до 30 команд. Согласно задумке разработчиков эти площадки смогут менять свое положение в пространстве не только в горизонтальной, но и в вертикальной плоскости. При этом, если две команды окажутся на одном геометрическом островке, они будут вынуждены сражаться: иначе он просто не сдвинется с места. И только после того, как 8 команд пройдут с ключами в портал, они смогут бросить вызов друг другу и с владельцем замка.

«Пасхалок» и отсылок к другим играм в RQ предоставлено

Впрочем, введены эти осады будут не сразу: первым значимым обновлением ОБТ станет реализация битв на Летающих островах. И тут сражения за обладание крепостями будут проходить на совершенно другом уровне. В планах разработчиков наделить их большей масштабностью (по типу осад в Lineage II или «Пути императора») и множеством интересностей, начиная от замковых укреплений и заканчивая настоящими боевыми роботами.

Согласитесь, такие обещания не просто интересуют, а даже завораживают. Тем не менее, самой перспективной задумкой Katauri мне кажется полноценные клановые войны, благодаря которым игроки из соперничающих гильдий смогут воевать в любом месте. Почему? А вы вспомните долгие «кемпинги» боссов в Lineage II, нереально сложную добчу экипировки, на которую уходили месяцы, и, конечно же, ее восхитительные политические интриги, которые были глубоко связаны с этим хардкорным геймплеем. Конечно, в Royal Quest никогда не будет РК и жесткого насилия, но осады замков, наличие «мировых» боссов и клановые войны дают нам шанс заполучить хотя бы частичку той политической атмосферы, пусть и в совершенно новом виде.

КАЗУАЛЫ МАШУТ РУЧКОЙ

Несмотря на вылизанную графику 2012 года, адекватную систему таргетинга и наличие возможности сбросить умения, все прибывшие из Ragnarok Online действительно будут чувствовать себя здесь, как дома. В конце концов, чуть ли не треть всей команды Katauri состоит из преданных фанатов смешных шапок, лю-



Воины умеют сражаться, не слезая с маунта



C

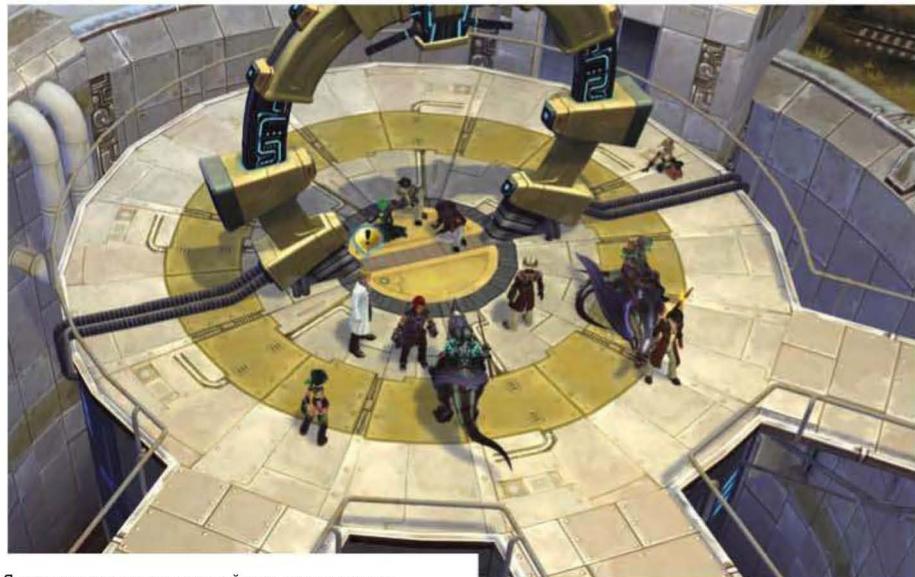
ами Katauri пребывают в совершенном восторге от игры: нужно слышать, с каким энтузиазмом и любовью они говорят о самых обычных мухах первого уровня.

А уж когда речь заходит об осадах и масштабах, в их глазах можно видеть отблески огня, на котором вполне можно поджарить парочку-другую недоброжелателей. И хотя поначалу было неизвестно, что именно из себя будет представлять эта MMO, со временем задумка обрела кристальную ясность. Калининградская (с недавних пор) студия нацелила свои пушки в сторону бывшего флагмана Gravity Co., и готова сразиться за аудиторию Ragnarok Online и всех почитателей его геймплея. Что ж, разве мы не любим наполеоновские планы?

ИДЕМ СЕЯТЬ ДОБРО

На этот раз спасать от всевозможных бедствий нам предстоит мир Аура, который весьма страдает от постоянных покушений на его ресурс – элениум. Сделав выбор в пользу файрболлов и орков, Katauri все же оставили себе простор для фантазии: мы увидим и остатки инопланетной расы Геометров, и таинственных черных алхимиков, которые как раз и пытаются прибрать к рукам весь элениум, и даже боевых роботов. Но начинается игра не в самый разгар военных действий, как

чуть ли не треть всей команды Katauri состоит из преданных фанатов смешных шапок, любителей порингов и просто «хардкорщиков».



Ящерицы с крыльями и техно-пейзажи: просто идиллия

это принято, а уже после войны с вышеупомянутыми алхимиками. Отсюда и здешняя полуидиллическая атмосфера, которая очень напоминает мир Дофуса, все того же RO и доброй пачки других аниме-игр. Katauri постарались и вылепили его на славу: монстры, герои, здания и объекты – все это выглядит чисто и чрезвычайно красиво.

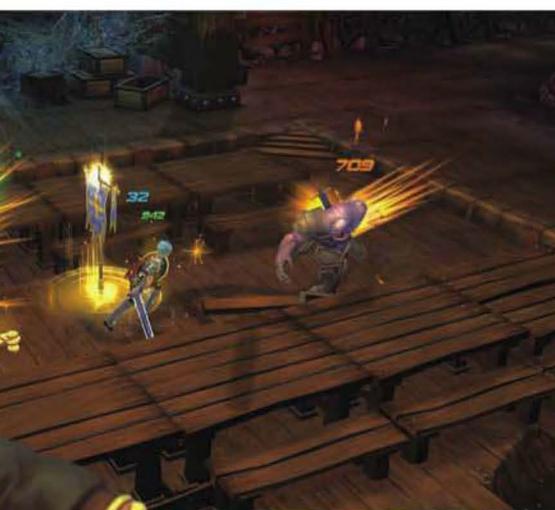
Вербовка в добровольческие войска происходит сразу же после выбора одного из четырех базовых классов. Поначалу, казалось бы, довольно жесткая привязка раскрывается на 20-м уровне в 8 специализаций, и именно на данном этапе начинается по-настоящему интересная волна с талантами, характеристиками и умениями. Благодаря гибкому балансу из мага, например, здесь можно сделать не только целителя или AoE-специалиста, но и воина ближнего боя. При этом те, кто не желает заглядывать в гайды на форумах, смогут просто воспользоваться автоматическим распределением очков. Однако намного лучше подстроить персонажа под свой стиль боя, чем воевать с нелюбимыми умениями.

БЫСТРЫЙ ИЛИ МЕРТВЫЙ

Скажу сразу: перед тем, как впервые ступить на землю Ауры, вам стоит собрать всю свою выдержку в кулак. Она вам потребуется для того, чтобы а) не смеяться в голос от сюжетных заданий с фирменным юмором Katauri, и б) не проклясть все после третьей смерти на втором же уровне. Надо признать, что, несмотря на наличие квестов, геймплей по скорости весьма схож с Diablo. Монстры переходят к действию без лишних расшариваний, но при этом встреча с хотя бы тремя представителями местной фауны в большинстве случаев смертельно опасна. Причем даже если вы су-

KATAURI INTERACTIVE

Историю именно этой студии знают чуть ли не все игроки, казуальные и не очень. Большая часть ее текущей команды создавали «Космических Рейнджеров», работали над ремейком King's Bounty, а теперь решили попытать счастья на рынке MMO. И сей факт весьма огорчает многих фанатов студии, которые жаждут продолжения их громких проектов и дружно кричат: «Даешь КР3!» на любые упоминания о Royal Quest. Ребят, смиритесь уже: ближайшие несколько лет в настольном календаре разработчиков уже расписаны под заявку.



У этого барана лишь одна проблема: он – баран, и очень странный





Royal Quest

ДАТА ВЫХОДА
2012 ГОД

ГДЕ-ТО В КАЛИНИНГРАДЕ В ОДНОМ ИЗ ЯРКИХ ТОРГОВЫХ ЦЕНТРОВ ЕСТЬ СОВЕРШЕННО НЕ-ПРИМЕТНАЯ ДВЕРЬ. НАМ НА ВЕРХНИЙ ЭТАЖ, ПО УЗКОМ КОРИДОРУ С НЕПРИМЕЧАТЕЛЬНЫМИ ТАБЛИЧКАМИ В, КАЗАЛОСЬ БЫ, САМЫЙ ОБЫЧНЫЙ ОФИС. ВОТ ТОЛЬКО ВСТРЕЧАЕТ НАС ОГРОМНАЯ КАРТОННАЯ ПРИНЦЕССА С НОРДИЧЕСКИМ ХАРАКТЕРОМ, НА МОНИТОРАХ ПРОКРУЧИВАЮТСЯ МОДЕЛИ РОБОТОВ, А СО СТЕН НА НОВОПРИБЫВШИХ ЗАИНТЕРЕСОВАННО ВЗИРАЮТ ТВОРЕНИЯ КАТАУРИ. ДА, ИМЕННО ЗДЕСЬ РАБОТАЮТ СОЗДАТЕЛИ СТОЛЬ ЛЮБИМЫХ НАМИ ИГР, КОТОРЫЕ УПОРНО «ЛИШАЮТ» НАС КОСМИЧЕСКИХ РЕЙНДЖЕРОВ З. НО ВЗАМЕН ОНИ ГОТОВЫ ПРЕДЛОЖИТЬ КОЕ-ЧТО ДРУГОЕ – СВОЮ ПЕРВУЮ ММО ROYAL QUEST.

Платформа: Windows
Жанр: role-playing, MMO
Зарубежный издатель:
Не объявлен
Издатель: 1С-СофтКлаб
Разработчик:
Katauri Interactive
Страна происхождения:
Россия





его игры ничего бы не вышло) сделали второго Джона МакКлейна. Неудивительно, что их обоих хотели объединить в одном фильме в какой-то момент. И уж совсем закономерно, что эта роль считается лучшей в карьере Кифера (актера не-плохого, но далеко не гениального).

Со временем, конечно, все упростились. После 11 сентября США нуждались в героях, о чем прямо говорит титр в одном из промо-роликов второго сезона. Поэтому Бауэр изменился, а вместе с ним изменился и сериал. Стал масштабнее и мощнее, круче на поворотах и в целом жестче. Но тогда еще Джек не превратился в унылого веснующего супергероя, которого, несмотря на былье заслуги, никто упорно не слушает. Это с ним приключилось где-то в 5-6 сезонах и окончательно закрепилось в седьмом. Возможно, поэтому интерес зрителей к шоу начал потихоньку гаснуть.

Впрочем, никто открыто не критиковал 24 за эту деградацию. Критиковали за пропаганду насилия и жестокости («Джек Бауэр учит американских военных пытать военнопленных!» и тому подобные утверждения прилагаются), за пропаганду республиканской партии (ведь Сурно открыто поддерживает республиканцев и даже дружит с Рашем Лимбо), за любовь разбавлять сильный основной сюжет откровенной «водой» (за что многие не очень любят дочь Джека Ким и все связанные с ней сюжетные линии) и за повторяющиеся сюжетные ходы. Часть этих претензий по делу, часть – просто выдумки охочих до громких заявлений журналистов.

Само собой, 24 не идеален. В первых сезонах есть ляпы и недоделки, а в последних слишком много глупых клише и чувствуется усталость его создателей. Но в список лучших телешоу всех времен его включают не просто так.

А уж какое культурное влияние оказали «24 часа»! Да, это было не первое строго сюжетное шоу, но оно фактически проложило дорожку сериалам вроде «Остаться в живых», в которых просто нету лишних серий и после одного пропущенного эпизода можно смело прекращать смотреть дальше до выхода DVD. Сейчас таких пруд пруди, а в 2001 году 24 смотрелся свежо и необычно.

Про пародии и аллюзии и говорить нечего: когда сам доктор Хаус то и дело цитирует Бауэра и упоминает СТУ, можно сразу сделать вывод, что Грегори (и его создатели при проработке заглавного персонажа) равнялись на лучших. Уже сам факт существования подражаний и отсылок к 24 говорит о том, что оригинал был чем-то выдающимся.

ВПРОЧЕМ, ПОВЛИЯЛО ШОУ НЕ ТОЛЬКО НА КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Взгляните на Дэвида Кейджа, он уже два проекта подряд использует популяризованный «24 часами» сплит-скрин (в Fahrenheit это особенно хорошо заметно, потому что эффект вставляли буквально во все эпизоды). А в своей последней игре француз сделал ставку на шоковую составляющую сюжета и «разрешил» героям умирать раньше положенного.

Посмотрите на Call of Duty: World at War, в котором Кифер Сазерленд орет в мультиплееере «We've got the bomb!». А потом проштудируйте названия ачивментов в Metal Gear Solid HD Collection на предмет одной из любимейших цитат Джека Бауэра. А затем посмотрите рекламу телешоу 72 в Grand Theft Auto IV. И заодно почитайте интервью с Кейси Хадсоном, в котором продюсер Mass Effect сравнивает геройские/отступнические решения Шепарда с методами Бауэра.

«24 часа» не идеальны. Но хороши ровно настолько, чтобы их знать и уважать. А уж любовь придет сама. Главное – просто досмотреть во многом экспериментальный и немножко не уверенный в себе первый сезон. А дальше будет круче, намного круче. **СИ**



▲ В «Симпсонах» тоже был свой эпизод на эту тему. Только вот он как раз скучный и не особо-то смешной. Единственное светлое его пятно – взрыв Шелбивилля в самом конце и реакция Бауэра на свой промах.



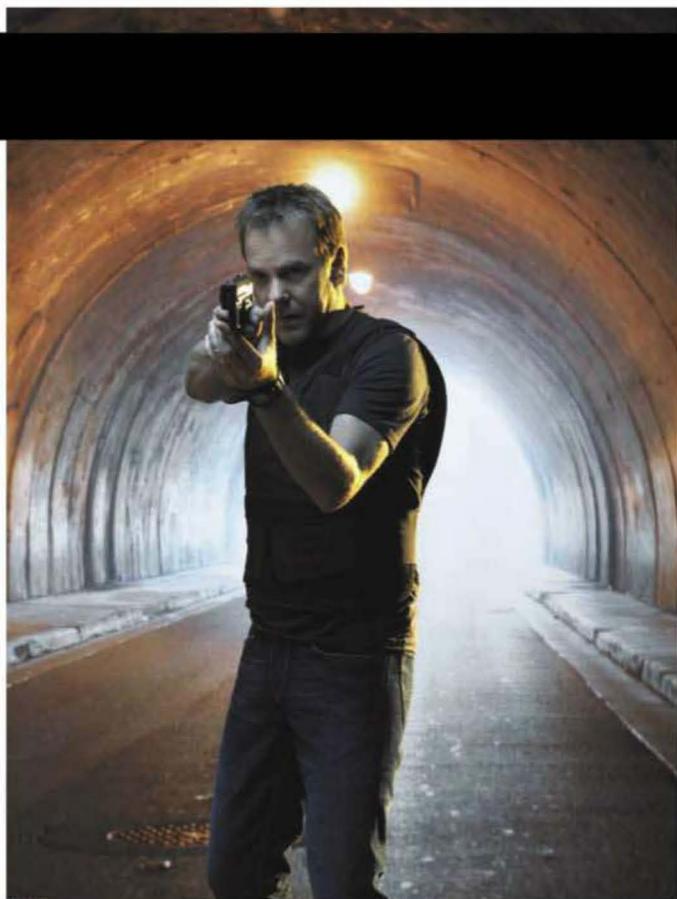
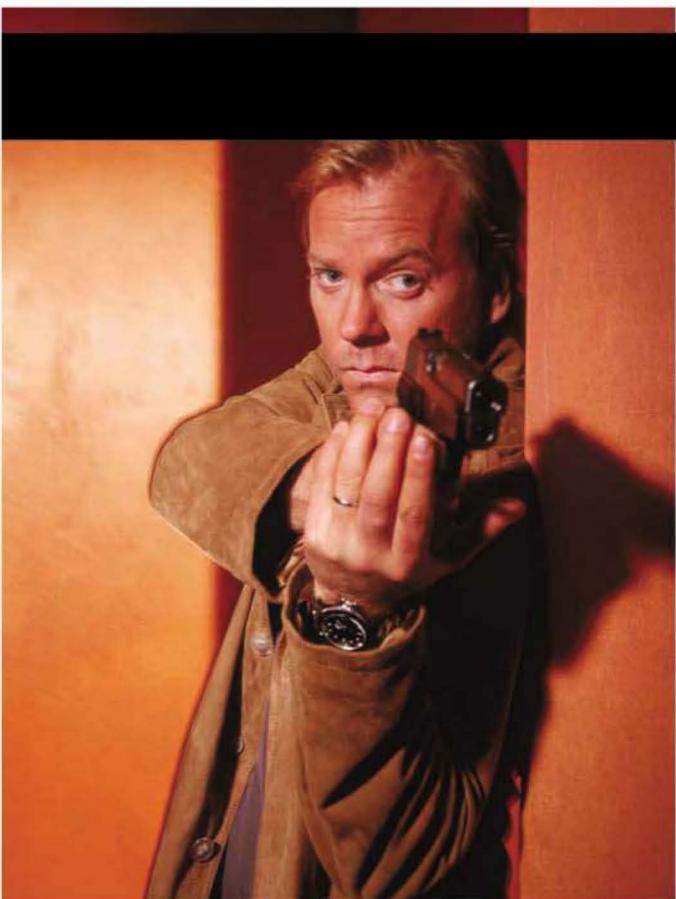
ДЖЕК БАУЭР ПОД КОНТРОЛЕМ

Разумеется, по насколько популярному проекту выпустили несколько игр, среди которых есть и настольки, и карточные забавы, и игры на мобильные телефоны, и ровно одна полноценная видеоигра на PlayStation 2. Из них заслуживают внимания только одна настольная игра и PS2-эксклюзив.

Самая известная настолька по мотивам шоу – это 24: DVD Board Game, в которой несколько человек пытаются вовремя разрушить козни злобных террористов. Планы врагов Америки, а также улики и информация по их делу, записаны на DVD-диске. Он же служит и таймером, отсчитывающим условные 24 часа до провала операции. DVD Board Game провалилась: слишком скучно и претенциозно. Интересно, что Кифер Сазерленд отмечался в создании этого убожества. Должно быть, контракт.

Самый же известный проект по мотивам «24 часов» это, разумеется, 24: The Game, эксклюзив для PlayStation 2 от Cambridge Studios. События The Game происходят через полгода после окончания Второго Дня. В отличие от книг и комиксов, использовавших бренд 24 для получения высоких тиражей, 24: The Game оказалась не просто «игрой по лицензии», а очень хорошим дополнением к шоу с увлекательным сюжетом, хорошей музыкой (именно во время разработки Шон Кэллени променял синтезатор на оркестр), качественно поставленными роликами и всеми звездами оригинального шоу, включая Сазерленда, Хейсбера и других. Достаточно сказать, что сценарий игры, написанный в соавторстве с создателями самого сериала, номинировался на премию BAFTA (Британской академии кино и телевизионных искусств), однако проиграл Psychonauts Тима Шафера. А это очень хорошее соседство.

Жаль, что как игра The Game [оцените иронию] ничего особенного из себя не представляет: унылые перестрелки, жуткое управление и работа камеры, практически неиграбельные мини-игры и противоречивая графика очень портят впечатление от увлекательного повествования (настолько увлекательного, что после игры неофиты «подсаживались» на оригинальное шоу!).



и борьбу с терроризмом и говорить не приходится: было, и было далеко не раз.

Сила «24 часов» не в их инновационности. 24 брал и берет своих зрителей удивительной синергией всех этих вышеперечисленных идей. Выброси один элемент, и все развалится. Убери реальное время – уйдет динамика. Оставь таймер, но выкини из сюжета борьбу с террором – исчезнет весь накал страстей. Кто знает, может, если бы Стивен Хопкинс не отстоял полную раздельность всех экранов (по первоначальному плану они должны были накладываться друг на друга), «24 часа» могли бы и не сработать. Без подобной синергии 24 был бы просто нагромождением занятых, но не очень хорошо работающих «фишек».

Как уже говорилось в самом начале статьи, важна не уникальность идеи, а то, как хорошо она применяется, и то, что в нее вкладывает ее создатель. Надо признать, Сурноу с Кокрейном (а также всей съемочной группе первого сезона, перечислять членов которой просто не хватит места) удалось сделать незабываемое зрелище, в котором работает практически все. Им удалось сделать шоу, которое, благодаря сюжету, постановке и неподдельному драматизму смотрелось как настоящий блокбастер, и от которого не хотелось отрываться. Сюжет держал в постоянном напряжении, и в отдельных сценах хотелось аплодировать сценаристам за нетривиальное мышление. Актеры играли уверенно и ярко. Музыка Шона Кэллери отлично дополняла многие сцены. Экшн был отборный, а рукопашные схватки для ТВ-продукции были потрясающими.

Даже образы террористов в первые «дни» были не такими уж и шаблонными (хотя стереотипы были, без них никуда). Это уже потом сцены, в которых главный злодей трогательно прощался со своей семьей, начали вырезать, чтобы сделать его (злодяя) «проще» и не давать зрителю повода ему, не дай Бог, симпатизировать. Впрочем, стоит отдать должное – в 24 террористами бывали и американцы, причем высоких рангов и постов. Хотя бы честно.

Однако любят «24 часа» не только за все вышеперечисленное. 24 знают и любят в первую очередь за Джека Бауэра, одного из самых запоминающихся персонажей в истории

▼ В одной из серий *South Park* (The Snuke, 4 эпизод 11 сезона) Трэй Паркер и Мэтт Стоун с таким смаком издевались над «24 часами», что после ее просмотра не остается никаких сомнений – фанаты!

телевидения. Изначально простой человек с морем проблем, Бауэр уже после второго сезона постепенно превратился в символ, причем не только для США – такой человек пришелся бы ко двору в любой стране. Он уверен в себе и в своих силах, думает головой, не переносит бюрократию и пустую трату времени и готов пожертвовать собой во имя не политиков, но жителей своей страны. Но Джек не идеален: у него проблемы в семье, на работе его не любят за отдельные поступки и решения, он временами ошибается, и у него приключаются промахи, после которых он еще очень долго страдает. Это персонаж, в которого веришь и которому искренне желаешь победы, но при этом до конца не знаешь, получится ли у него все или нет. Проще говоря, в первом сезоне Сурноу с Сазерлендом (авторы шоу уверены, что без



РАПОРТЫ И ОТЧЕТЫ

Как любой популярный продукт со своей вселенной, 24 обзавелся кучей книг и комиксов по мотивам. Графических новелл было всего пять (плюс два сборника), а книг – аж 11 штук в серии 24 Declassified и две отдельных, выполненных в духе отчетов-мануалов для СТУ. Описывать подробно каждую книжку из Declassified не имеет смысла – обычные политические побасенки про Бауэра, о событиях которых в шоу никто никогда не вспоминает. Мало того, что в них странные сюжеты и отсутствуют многие особенности шоу, так еще они и напрямую противоречат оригинальному сериалу. Что комиксы, что книги одинаково бесполезны.

Если по 24 что-то и стоит читать, то это The House Special Subcommittee's Findings at CTU, собрание рапортов, отчетов, допросов, досье и прочих документов, так или иначе касающихся Первого Дня и проливающих свет на события после него. Кроме того, это единственная книга, которая признается каноничной.

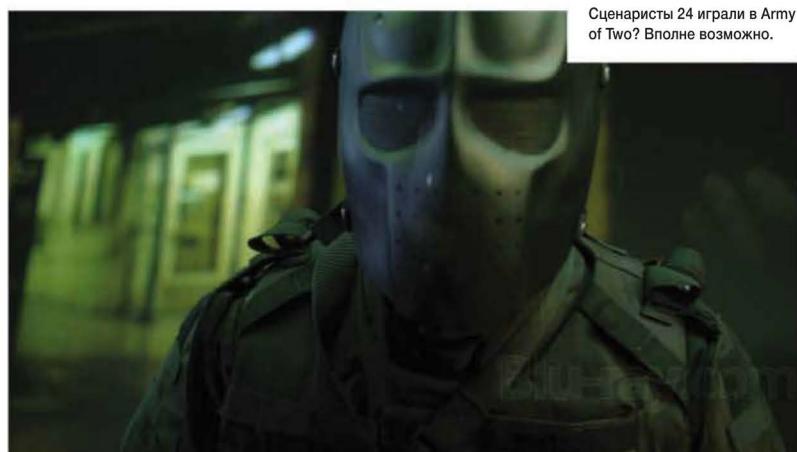
вард Гордон, продюсер-старожил, который работал над шоу с самого первого дня.

Зато именно седьмой сезон стал единственным сезоном «24 часов», который сценаристы распланировали от начала до самого конца. Помогла та самая забастовка, которая дала всем членам съемочной группы время присесть и спокойно подумать. В итоге решили вернуть к жизни одного из ране погибших героев (признак слабого сценария? Он самый!) и сконцентрировать весь сюжет на его с Джеком противостоянии. Как обычно, премьерные серии нового сезона собрали миллионы зрителей у экранов телевизоров, да и в целом Седьмой День прошел гораздо удачнее Шестого. Похвалы критиков и сдержанные овации публики прилагаются.

Хотя финал 7 сезона давал возможность завершить шоу на высокой ноте, работа над продолжением началась, как ни в чем не бывало. 8 сезон в третий раз за всю историю сериала перенес действие из Лос-Анджелеса в другое место. Redemption (см. врезку) был об Африке, День 7 проходил целиком в Вашингтоне, округе Колумбия, а новые «24 часа» решили сделать про Нью-Йорк и здание ООН. По сюжету, Джек ввязывается в очередную политическую интригу, связанную с подписанием договора между США и Индией и очередной ядерной бомбой на территории Штатов.

В шоу пришли новые актеры, среди которых нашлось место как звездам других замечательных телесериалов (вроде Кэти Сэхоф из научно-фантастического Battlestar Galactica), так и просто заметным актерам (Фредди Принц-мл., может быть знамен по экранизациям «Скуби-Ду» и Wing Commander).

Специфекты сделали небольшой скачок вперед, декорации стали лучше, премьера собрала кучу народу... И в марте Fox решила, что пора закругляться, поскольку съемки



Сценаристы 24 играли в Army of Two? Вполне возможно.

обходятся слишком дорого. 26 марта эта весть была официально объявлена всему миру.

Проблема была в том, что новость о закрытии стала неожиданностью не только для публики, но и для создателей сериала тоже. Поэтому сценаристам пришлось извернуться и в скором темпе придумать финал, который если и не поставит жирную точку в истории шоу, то хотя бы будет достаточно мощным, чтобы фанаты не заклеймили его «позором». Финальный 192 эпизод «24 часов», вышедший 24 мая 2010 года, полностью написал Гордон. Вышло недурно: фанатам нравятся не очень счастливые, но эмоциональные и душевые финалы, в которых Бауэр просто уходит из кадра, а не убивает сотни человек.

На этом историю сериала можно считать завершенной. В какой-то момент компания NBC думала приобрести права на шоу, однако отказалась от идеи по тем же причинам, что и Fox – дорого и накладно.

Впрочем, это не значит, что «24 часа» подошли к концу: Кифер Сазерленд и владелец Imagine Entertainment Рон Ховард активно пытаются сдвинуть фильм по мотивам 24 с мертвой точки. Получается слабо, поскольку Fox отказывается предоставлять авторам адекватный по их меркам бюджет: они требуют 45-60 миллионов, тогда как канал хочет отделься тридцатью. Плюс, поиск режиссера, который смог бы удовлетворить требовательного Сазерленда, все еще не увенчался успехом. Одной из первых кандидатур был Тони Скотт, создатель «Последнего Бойскаута» и «Врага Государства» (из которого 24 воровал спецэффекты 10 лет назад – какая ирония!), однако тот отказался.



КИФЕР И ХОВАРД ПРОСЯТ ФАНАТОВ НЕ ТЕРЯТЬ НАДЕЖДУ

Что же такого уникального в «24 часах»? На самом деле, ничего. Многие «оригинальные» идеи Сурно и Кокрейна уже не раз появлялись в кино и телевидении: еще бородатый вестерн «Ровно в полдень» 1952 года с Гэри Купером в главной роли был «в реальном времени» (полтора часа главный герой ждет прихода в город злодея с бандой). Чего уж там говорить о более современных лентах, вроде триллера «В последний момент» с Джонни Деппом, который, между прочим, тоже повествует о покушении на убийство политика. А сплит-скрин, он-то точно до 24 нигде не появлялся, да? Появлялся, и неоднократно – например, в фильме «Тайм-код» 2000 года, где, между прочим, играл Ксантер Беркли. Смерти ключевых персонажей в неожиданный момент тоже бывали, пускай и не так часто (будь это очень частым явлением, то какой от него был бы шок?). Про политические триллеры



▲ Японцы очень любят Джека Бауэра, а Джек Бауэр очень любит сниматься в безумной японской рекламе. Посмотрите, не пожалеете!



с этого момента к созданию шоу присоединились военные, предоставившие технику и солдат.

Начиная с Четвертого Дня запуск новых «24 часов» перешел с конца октября на начало января, и вместо одной серии без рекламы компания Fox перешла на так называемую «4-часовую премьеру», когда за двое суток (например, 15-16 января) показывали аж 4 эпизода сериала. Рейтинги в те дни были поистине запредельными. В очередной раз возросли ставки и масштаб происходящего на экране, поскольку Бауэр противостоял группировке, запланировавшей в США не один, а целую цепочку разнообразных терактов всех мастей на самых разных уровнях. Теглайн «в четвертый день он спасает мир» был на удивление в кассы.

С каждым годом шоу становилось все дороже и дороже (это выражалось в подборе актеров, спецэффектах и качестве декораций; даже Шон Кэллери в какой-то променял синтезатор на целый оркестр и переделал главную музыкальную тему шоу), а продакт-плеймент становился все очевиднее и настойчивее. Бюджет был настолько высоким, что авторы начали вписывать в сюжет еще больше перестрелок и взрывов, чем раньше. Забавно, что потом некоторую часть эпизода пришлось убирать из сценария по самой смешной причине из всех возможных: режиссерам просто осточертело его снимать.

Показательным в этом плане является пятый сезон, в котором в ролях врагов Америки оказались самые настоящие чеченцы. Те жаждали крови президента России Юрия Суварова, прилетевшего в Лос-Анджелес ради подписания договора о создании международного антитеррористического альянса.

К 2006 году название «24 часа» превратилось в самый настоящий бренд с множеством комиксов, книг, несколькими спин-оффами, настольными и кучкой видеоигр (см. врезки). В создании отдельных вещей (вроде настольки и 24: The Game) принимали участие сами авторы шоу. К этому времени сериал достиг своего пика: вот уже пять лет подряд он держался в различных топах и хит-парадах и номинировался на самые престижные награды. В 2006-м Сазерленд даже обставил самого Хью «Хауса» Лори в номинации «Лучший актер драматического сериала» и получил свою первую и единственную премию «Эмми».

▲ Даже Хидео Кодзима, и тот наверняка смотрел 24!

► Известный индийский актер Анил Капур сыграл в восьмом сезоне президента вымышленной исламской страны Камистан и настолько проникся 24, что в итоге купил права на сериал и пообещал сделать его индийскую версию. С собой в главной роли, разумеется.

НО НИЧТО НЕ ВЕЧНО

Шестой сезон должен быть самой настоящей бомбой. Сценаристы обещали еще глубже развить образ Бауэра и «вернуть его к корням», т.е. к образцу первого дня, когда он был не суперагентом без страха и упрека, а неидеальным семьянином. Взрывные промо-трейлеры внушали надежду на яркое и запоминающееся зрелище. А мощная концовка предыдущего приключения заложила следующему дню очень мощный фундамент.

Поначалу все действительно шло прекрасно: рейтинги первых 4 серий просто зашкаливали, их посмотрело в общей сложности 33 миллиона человек в премьерные два дня. А потом интерес резко угас. Критики все равно сдержанно хвалили День 6, однако теплые слова предназначались именно первым эпизодам, которые вышли действительно потрясающими. Все, что происходило после них, смотрелось гораздо скучнее и привычнее. А ближе к финалу сценарий попросту скатился в маразм, недостойный славного имени «24 часов». Обещания углубить характер героя вылились во внезапное появление в сюжете отца и брата Джека (о существовании которых тот не вспоминал добрых 10 лет!), а сам Бауэр вел себя абсолютно так же, как и в предыдущих сезонах, плюс минус пара фраз в духе «Джек, мы в курсе, что ты все знаешь, но мы будем делать все по-своему и обязательно ошибимся в процессе» начали надоедать. В итоге фанаты считают Шестой День самым неудачным из всех восьми существующих.

Для продюсеров это был нехороший знак. Но работа над следующим этапом жизни Бауэра началась все равно. А поскольку на момент создания седьмого сезона почти все члены съемочной группы уже работали над 24 с Первого Дня, съемки шли без сучка и задоринки, были написаны и более-менее продуманы первые восемь эпизодов... и в ноябре 2007 года началась знаменитая забастовка Гильдии сценаристов США. Это событие мало того, что полностью заморозило работу над сериалом и послужило причиной переноса премьеры нового сезона на целый год, так еще именно во время нее Джоэль Сурноу, автор идеи и фактически отец «24 часов», решил, что ему пора преследовать новые цели и придумывать новые сериалы. Роберт Кокрейн последовал за своим напарником сразу после завершения работы над Днем 7. Как и один из важнейших режиссеров проекта. Как и несколько ключевых актеров, сопровождавших сериал с самых ранних сезонов. Бразды правления полностью взял в свои руки Го-





◀ После окончания съемок заключительного сезона авторы сериала закатали вечеринку...



◀ ...на которую пришли все, кто участвовал в его создании на протяжении десяти лет.

Зато в США первый сезон «24 часов» вызвал настоящий фурор. Он получил одобрение критиков и простых зрителей, прошел с высокими рейтингами и получил несколько престижных наград («Эмми» Сурноу с Кокрейном за «пилот» и «Золотой Глобус» Сазерленду), так что вопрос о продолжении даже не стоял. Больше никаких «13 эпизодов на случай провала» – Fox заказала команде Сурноу целый сезон и даже расщедрилась на бюджет чуть побольше. Актеров упрашивать тоже не пришлось, поскольку для многих это был первый успех (именно после 24 Элишу Катберт заметили продюсеры), и отказываться было бы безумием. Вернулись все. А вот из стана режиссеров исчез Стивен Хопкинс, снявший в общем счете 12 эпизодов первого сезона, среди которых «пилот» и финал.

Во время обсуждения планов на Второй День у сценаристов возникла мысль сменить формат и убрать из «24 часов» реальное время. Был предложен вариант приравнять серию к одному дню, дабы сделать для всех процесс съемок несколько привычнее. От идеи было решено отказаться, поскольку во многом именно художественное решение выделяло 24 из сонма похожих телешоу.

За сюжетом на этот раз далеко идти не пришлось. Теракт 11 сентября был слишком свеж в памяти, а сериал, в котором фигурирует Контртеррористическое подразделение, сам напрашивается на подобный сценарий. Поэтому в свой второй самый длинный день (начинающийся через полтора года после предыдущего) федеральный агент Джек Бауэр должен был как можно скорее найти ядерную бомбу, заложенную где-то в Лос-Анджелесе, и остановить соорудившую ее террористическую группировку. Впрочем, это только заставка. Авторы опять не стали прописывать сезон от начала до конца и многое придумывали прямо по ходу съемок, к тому же, как и в прошлый раз, актеры вольно или даже невольно вносили свою лепту в сценарий. Часто даже режиссеры удивлялись, насколько хорошо актеры умудрялись своей импровизацией превращать обычные сцены в замечательные эпизоды. А когда Кифер Сазерленд вне съемок повре-

дил ногу, его травму хитро интегрировали в повествование, чтобы хромота исполнителя не бросалась в глаза. Вот вам и невольное участие. Интересно, что Сазерленд во время создания Второго Дня перестал довольствоваться ролью актера и переквалифицировался еще и в продюсера. Эту должность он сохранил за собой и в последующих сезонах.

Исчезло вступительное слово от лица Джека Бауэра. Если в первых «24 часах» большую часть серий предварял мрачный монолог с обязательной фразой «Я федеральный агент Джек Бауэр и сегодня самый длинный день в моей жизни», то новый день обошелся без него. В США по крайней мере: в некоторых странах второй сезон показывали с интромонтажем, в котором грустный Кибер Сазерленд вкратце вводит зрителей в курс дела под главную музыкальную тему 24. Лишь одно осталось неизменным – Шон Каллери все также довольствовался синтезатором. Невооруженными ушами, правда, этого уже так просто не распознать.

Премьера второго сезона «24 часов» состоялась 29 октября 2002 года. Fox позаботилась, чтобы первая серия шла без пауз на рекламу и длилась 51 минуту вместо привычных 42 (оставшееся время «добавлялось» именно за счет перерывов и всяческих «ранее в сериалае»). Разумеется, рейтинг у эпизода был крайне высокий, даже выше, чем у прошлогоднего «пилотника». Возвращения Бауэра ждали – и агент не подвел своих фанатов: второй сезон признается многими из них одним из лучших в сериале отнюдь не просто так. Можно считать, что именно со второго сезона 24 стал тем шоу, каким его знают и любят миллионы. Съемочная группа окончательно приспособилась к безумным темпам съемок с постоянными переписываниями сценариев, критики пели хвалебные оды и вручали престижные награды, а зрители каждый год с огромным интересом наблюдали за новыми приключениями/страданиями героев сериала. Многие политические фигуры вроде Билла Клинтона называли себя его поклонниками.

Третий сезон, в котором Бауэр разбирался с мексиканским наркокартелем, планирующим выпустить смертоносный вирус на территории Штатов, оказался даже успешнее предыдущего: в фанатских голосованиях на тему «любимый сезон» обычно лидирует именно он. Между прочим, именно

КАНИКУЛЫ ДЖЕКА БАУЭРА

В какой-то момент авторы шоу пришли к выводу, что Джеку Бауэру тесно в рамках телевидения, и начали думать о полнометражном фильме. Особенно сильно эту идею продвигал Сазерленд, для которого роль Бауэра уже успела стать настоящей визитной карточкой [недаром во время съемок пятого сезона он подписал контракт еще на три]. Загвоздка была всего одна, но критическая: 24 во всей его красе нельзя уместить в двухчасовой ленте. Поэтому «24 часа: Фильм» отправился в долгий ящик.

Во время подготовки к съемкам седьмого сезона возникла идея сделать полнометражный приквел, концентрирующийся на событиях, возвративших Бауэра обратно в США. В результате появился 24: Redemption, боевик, в котором Джек оказывается в раздираемой внутренними конфликтами африканской стране Сангале. Жаждущий спокойствия бывший суперагент вынужден снова взяться за оружие, чтобы спасти невинных детей и вывести их из тонущей в собственной крови Африки в великую Америку. Параллельно этому на экране впервые появляется Эллисон Тейлор, будущая первая женщина-президент в истории Штатов.

Это все, что могли авторы сериала поделать с идеей снять кино по мотивам своего шоу. Fox-премьера двухчасовой ленты, в которой были и таймер, и Бауэр, и политические интриги, но не нашлось места реальному времени, состоялась 23 ноября 2008 года. До этого приквелы к 24 на телевидение не попадали вообще.

А фильм вышел на удивление бестолковым. Пара удачных сцен в finale не исправят полтора часа тупого экшна. И вообще, зачем было придумывать такой приквел, если о произошедшем в нем впоследствии никто не будет вспоминать?

Занятно, что в том же 2008 году вышел фильм «Заложница» (Taken), который куда больше соответствует духу «24 часов», чем разрекламированный Redemption. Хотите демо-версию шоу? Смотрите фильм Пьера Мореля и Люка Бессона.



24: Day Zero – очередной приквел к первым «24 часам», выполненный с помощью кривоватой flash-анимации. Скучный, короткий, бесполезный, к тому же с кучей спойлеров. Смотреть по желанию только после концовки Первого Дня, не раньше. Бауэра озвучивает Сазерленд.

Словно в ответ на критику, Джек Бауэр в Седьмой День предстал перед судом по обвинению в несоблюдении прав человека. Ведь террористы – тоже люди.



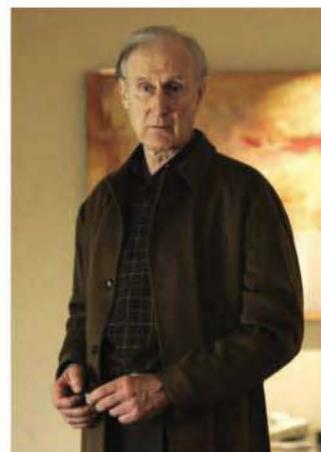
пару «опасных» кадров, способных вызвать публичный скандал и негодование со стороны родственников жертв теракта. Из трейлеров эти самые кадры убирали не стали – просто отсняли новые промо с рекомендациями от популярных журналов вроде TV Guide и USA Today. Но 11.09.2001 повлияло на дальнейшую судьбу сериала гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд. Но об этом потом.

6 ноября «24 часа» попал на экраны телевизоров. Публика не сразу расprobовала шоу, но уже к концу третьей серии Fox поняла, что в шоу под названием «24 часа» должно быть 24 эпизода, а не 13. В итоге Сурно с Кокрейном уже в третий раз собрали съемочную группу и к маю 2002 года доделали первый сезон. Правда, с небольшой проволочкой в самом конце, поскольку Fox не очень обрадовалась концовке заключительного эпизода. В итоге пришлось отснять 3 ее вариации (отчасти еще и ради секретности, чтобы публика не узнала исход дня раньше Бауэра и СТУ), две из которых можно найти на всех переизданиях «Первого Дня». Третья так и осталась на монтажном столе, и о ее содержании знают преданные фанаты, готовые слушать аудиокомментарии создателей на бокс-сетах шоу.

И таких оказалось много: зрители были в восторге от «24 часов». Подробный ответ на вопрос «почему?» будет ниже, а если коротко: хвалили необычную структуру повествования, постоянно переворачивающий все с ног на голову и обратно сценарий, актерскую работу (особенно тепло отзывались о Сазерленде и Хейсберте), музыку и, естественно, образ главного героя, директора лос-анджелесского отделения СТУ Джека Бауэра. Критике же подвергали очевидную бюджетность (в кадр то и дело попадали члены съемочной группы, пистолетики были очевидно игрушечными, а нормальных декораций СТУ на выделенные создателям \$34 млн отстроить так и не удалось), а также сбивающуюся из-за частых реклам динамику происходящего. И, разумеется, тот факт, что пропустив один эпизод, можно спокойно бросать просмотр до выхода сериала на тогда еще популярном формате VHS или подающем надежды нон-вичке по имени DVD. Ждать, правда, пришлось недолго – релиз состоялся уже через год после премьеры. Тогда это был самый скорый релиз полного сезона телесериала на дисках, между прочим. Минусом такой спешки можно считать отсутствие приличных дополнительных материалов: лишь альтернативная концовка и вступление от Кифера Сазерленда с мини-превью второго сезона (то же самое можно было найти и на кассетных



Между ключевыми событиями «24 часов» в среднем проходит по полтора года, а между Первым и Восьмым Днями лежит целых 14 лет. Авторы обыграли факт того, что актеры тоже стареют, поэтому и герои шоу не застрияли в одном возрасте: они живут, ослабевают и потихоньку покрываются морщинами.



▲ Джеймс Кромвэлл сыграл в шестом сезоне Филиппа Бауэра, отца Джека. После окончания съемок актер выразил недовольство проработкой образа своего персонажа – слишком уж он одномерный, слишком странная у него мотивация.



изданиях). DVD-издание пятого региона, вышедшее летом 2008 года, за душой не имело и этих крох.

24 выстрелил настолько громко, что телеканал «Рен-ТВ» (тогда еще REN-TV) уже в 2002 году купил права на показ первого сезона в России и запустил его 2 июня 2003-го. Но дело не пошло, поскольку даже самые увлекательные телесериалы сложно смотреть субботней ночью. Итог: сериал не принял. На те же грабли наступил и «Первый Канал» год спустя. Самое смешное, что «Первый» сделал полный дубляж двух первых сезонов, однако показал лишь один из них. В августе 2009 кабельный канал ДТВ с помпой объявил о своем желании транслировать первые 4 (из 6 доступных на тот момент) сезона по выходным. Изначальный план был на удивление необычным: крутить не одну, а целых три серии подряд, с 6 до 9 вечера каждые выходные. Однако со временем «24 часа» сместился вниз по телесетке и уже второй сезон шел только по субботам днем и только по одной серии. Что поделать, шоу про обманутых супругов и изменения публике нравилось гораздо больше.

В отличие от постоянно сменяющих друг друга американцев, президент РФ в «24 часах» всего один – Юрий Суворов, правящий своей страной как минимум 7 лет подряд. Пророчество или совпадение?





► Обложку американского DVD-бокса пятого сезона разрешили выбрать поклонникам шоу, поэтому арт стилистически несколько отличается от картинок к бокс-сетам предыдущих «дней».

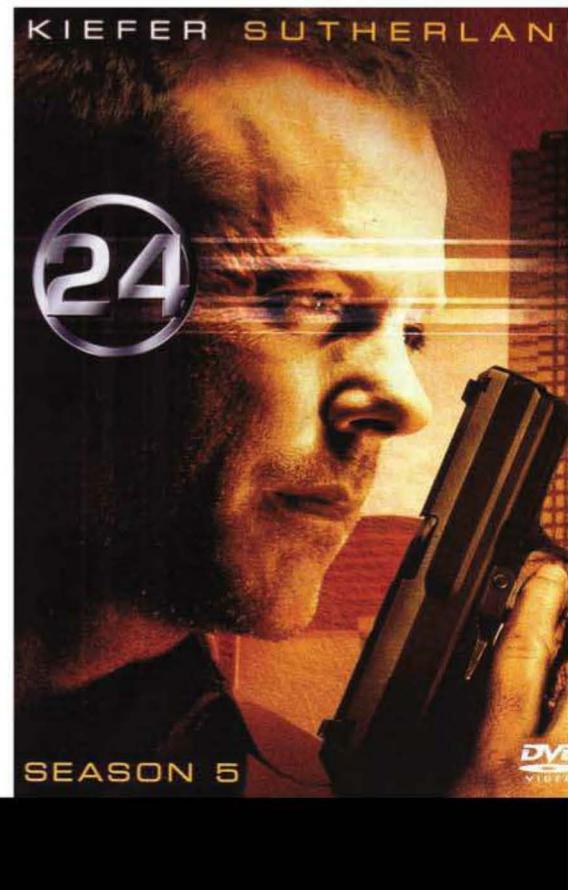
◀ К концу дня Бауэр обычно оказывается в том же состоянии, что и Джон МакКлейн из «Крепкого Орешка» – живого места нет.

чески, одежда и даже длина ногтей в целом соответствовали предыдущей серии – таково было требование сценарного менеджера. По словам Дэнниса Хейсберта (сенатора Палмера в шоу), она следила за всем, даже за положением пуговиц на пиджаках героев и состоянием их галстуков.

Само собой, команду ждало пополнение: в нее записались режиссеры и сценаристы из «Ее звали Никита», которые решили по дружбе и ради небольшого гонорара оказать поддержку Сурнou и Кокрейну. Впрочем, даже новички не решились сесть за стол и обдумать весь предстоящий «день» от начала до конца. Вместо этого они разделили гипотетические 24 серии на блоки по 6-8 эпизодов и сосредоточились на ближайшем из них, поскольку так проще и удобнее переписывать в случае чего. К тому же, снимали все в более-менее хронологическом порядке, а актеры получали листы со сценарием за пару дней до начала работы над очередным «часом». С таким графиком у них даже не оставалось времени на какие-либо репетиции. Это, без сомнения, пошло на пользу динамике. Чтобы «забыть» серии еще более плотным действием, в историю добавили новые сюжетные линии. В оригинальной задумке фигурировало только расследование готовящегося покушения на сенатора Палмера, а сцены, связанные с его семейными проблемами, возникли лишь по ходу съемочного процесса. В последующие годы эта ситуация будет повторяться, и далеко не раз.

В итоге к осени дополнительные эпизоды были уже готовы. Премьеру назначили на 30 октября 2001 года, а на канале Fox начали крутить завлекательные промо-трейлеры с обещаниями чего-то совершенно нового и прекрасного. А потом наступило печально известное 11 сентября. После падения башен ВТЦ США в одночасье пересмотрело свое отношение к мировому терроризму. Из плейлистов радиостанций исчезли «противоречивые» песни, с телевидения сняли отдельные шоу и программы, так или иначе затрагивавшие больную для американцев тему, а Джеймс Кэмерон моментально отбросил идею сиквела к своей «Правдивой Лжи».

«24 часа», сериал, большое внимание уделявший данной проблеме, очень легко отдался. Показ первого эпизода передвинули на неделю (на 6 ноября), плюс из него вырезали



▼ Агент Секретной Службы Аарон Пирс, персонаж из массовки Первого Дня, настолько понравился авторам и зрителям, что впоследствии появился в еще шести сезонах.



КАК 24 ПОМОГ БАРАКУ ОБАМЕ ПРЕЗИДЕНТОМ СТАТЬ

До «24 часов» на телевидении и в кино президентами США были исключительно «белые». Почему – вопрос открытый, но это не суть важно. Главное, что именно 24 порвал этот стереотип в ключья, сделав во втором сезоне чернокожего сенатора Девида Палмера президентом Соединенных Штатов Америки.

Но этого мало. Персонаж Денниса Хейсберта оказался настолько мощным и убедительным (это относится и к проработке характера и к игре актера), что телезрители мало того, что сразу полюбили его – они в 2008 году проголосовали за Барака Обаму в надежде, что тот будет хоть сколь-нибудь похож на президента Палмера! Да, именно так утверждает сам Хейсберт, называя это «эффектом Палмера». Хотя это, разумеется, спекуляции, но на правду все-таки похоже. Если, разумеется, знать, чем был хорош Девид Палмер и его президентские решения. Такой главнокомандующий сделал бы честь любой стране.

Занятно, что в седьмом сезоне сценаристы сделали нового президента США женщиной. Вполноте это предсказание в жизнь, нам еще предстоит узнать.



прославиться людей. Занятно, что и на роль Бауэра поначалу тоже подобрали малоизвестного актера Ричарда Берджи, но при появлении проявившего неслабый интерес к проекту Сазерленда его по-быстрому передвинули на другую роль.

Съемки начались в марте 2001 года. В силу бюджетных ограничений декораций отстроили мало и многие сцены (в частности, офис СТУ и штаб-квартиру президентской кампании сенатора Девида Палмера) снимали прямо на местах, а пару спецэффектов бессовестно «стянули» из политического триллера 1998 года «Враг Государства», в котором Уилл Смит на протяжении двух часов бегал от американских спецслужб. И это не говоря уже о том, что композитору Шону Кэллери пришлось писать все музыкальное сопровождение к эпизоду на собственном синтезаторе.

Определенную головную боль вызывал и кастинг, затянувшийся аж до самого дня начала съемок. Дошло до того, что утвержденной на роль в самый последний момент Саре Кларк пришлось обходиться нарядом из собственного гардероба, поскольку у костюмеров попросту не нашлось одежды на ее размер, а времени на пошив новой уже не было. Самы актеры тоже чувствовали себя немного не в своей тарелке, ведь раньше им не приходилось работать с подобным материалом. Известно, что у Сазерленда было много своих идей и мыслей по поводу «24 часов», но многие из них были отброшены по одной простой причине: они не работали в реальном времени. Однако, несмотря на все трудности и проволочки, процесс шел полным ходом: все его участники (кроме, наверное, уборщиц) были энтузиастами и чувствовали, что прикладывают руку к чему-то незабываемому, поэтому и терпели многие невзгоды. Впоследствии многие очень тепло отзывались о прошедшем на съемках и о своих коллегах.

В апреле получившийся «пилотник» показали начальству канала Fox. Результат: контракт еще на 12 эпизодов. Это была простая мера предосторожности: мало ли, не понравится публике идея телесериала в реальном времени, устанут они от «24 часов» и забросят, а много денег компании тратить на подобную авантюру не хочется, пускай она хоть трижды инновационная. Джоэля и Роберта такой расклад вполне устроил (лучше так, чем никак), и уже в июле началось производство оставшихся серий. Они несколько отличались от «пилота» в технических аспектах (другие звуковые эффекты на таймере, реальные помещения сменились декорациями, формат экрана немного изменился), однако актеры, их при-



В «пилотном» эпизоде в кадр настойчиво лезли часы всех форм, цветов и мастей, чтобы показать, что время в сериале течет по-настоящему. Видимо, таймера показалось мало.

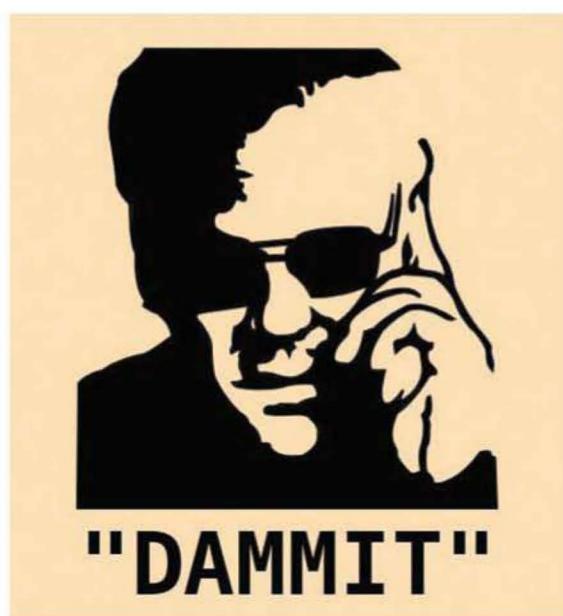
Со временем авторы начали изошпиряться со сплит-скрином: абсолютный рекорд по количеству экранов был установлен в 18 эпизоде 5 сезона: целых восемь штук!



▼ Рассвет и закат в сериале обычно происходили за кадром (исключение – Первый День), а эффект «раннего утра» достигался с помощью светофильтров.



▼ Любимое восклицание Джека Бауэра родилось из-за ограничений возрастного рейтинга. По логике канала Fox, пытки и убийства это нормально, а вот слово на букву F это плохо. Поэтому мат за все 10 лет прозвучал лишь однажды, в приквеле к четвертому сезону.



▼ Поскольку действие седьмого сезона происходит в Вашингтоне, Бауэр попал в Овальный Кабинет – какую честь оказал президенту США!



▲ По 24 можно очень легко отследить эволюцию мобильных телефонов: поначалу большие не особо удобные трубки к последним сериям сменились многофункциональными «айфонами» с кучей полезных функций.



▲ Персонажи 24 никогда не стоят в пробках, да и светофоры есть в считанных сценах. Вот вам и реализм.



Джоэлем, понял, что в задумке что-то есть и начал живо обсуждать детали проекта.

Согласовав между собой концепцию и обрисовав фабулу в общих чертах (специальный агент Джек Баррет в течение одного дня, с полуночи до полуночи, пытается остановить покушение на убийство сенатора Калифорнии и попутно спасает свою жену и дочь из лап террористов), продюсеры отправились предлагать свои «24 часа» различным студиям. На предложение живо откликнулась компания Fox, тезка агента ФБР Малдера и покровительница республиканской партии США. Идеи и обещания заинтриговали боссов компании ровно настолько, чтобы те дали Сурноу с Кокрейном \$4 млн и отправили их снимать «пилот».

Недолго думая, Джоэль и Роберт самостоятельно, без чужой помощи, набросали сценарий для первой серии – у обоих уже был опыт в этом деле (за плечами Кокрейна на тот момент было два десятка эпизодов «Никиты», а Сурноу успел поработать над легендарной «Полицией Майами: Отделом Нравов»), да и по-настоящему «понимали» готовящееся шоу пока что только они двое. Их труд, забегая немного вперед, через год отметят премией «Эмми» в номинации «Лучший сценарий для драматического сериала».

Впрочем, до этого было еще далеко. И сколь бы удачным ни был сюжет первой серии «24 часов», создатели шоу еще не знали, куда пойдет сериал дальше, и уж тем более не представляли, какими событиями будет богат один день из

ОНИ ЗАЩИЩАЮТ США

СТУ, также известное как Counter-Terrorist Unit, – вымышленное агентство по борьбе с терроризмом на территории США, организованное в 1993 году после бомбёжки Всемирного Торгового Центра.

Главный штаб СТУ располагается в Вашингтоне, округе Колумбия, и подчиняется напрямую президенту Соединенных Штатов. Также существуют отделения в Аляске, Остине, Бостоне, Чикаго, Денвере, Детройте, Эль Пасо, Нью-Йорке и Лос-Анджелесе. Работу последних двух можно было увидеть воочию в телешоу.



жизни начальника лос-анджелесского Контртеррористического подразделения (Counter-Terrorist Unit, СТУ для быстроты) Джека Бауэра. Но Сурноу и Кокрейна это не волновало. Для них главным было вызвать интерес у инвесторов и показать все то, чем в будущем будет блестать их экспериментальный фильм длиною в целый день.

Наверное, именно благодаря своему громадному потенциалу «пилот» 24 стали снимать не абы кто, а люди из Imagine Entertainment, продюсерской компании, которую основал знаменитый Рон Ховард, режиссер «Аполлона 13», «Игр Разума», «Кокона» и «Кода да Винчи». Впрочем, сам Ховард в процессе съемок не участвовал, вместо него работал со-основатель Imagine Брайан Грейзер. Он и авторы идеи в итоге кое-как разделили между собой обязанности продюсеров. В режиссерском кресле рассчитывал оказаться Джеймс Фоули («Гленгарри Глен Росс»), но тот по семейным обстоятельствам выбыл из проекта в самый последний момент. Ему на смену пришел Стивен Хопкинс, послужной список которого на тот момент состоял из «Хищника 2», «Затерянных в космосе» и «Кошмара на Улице Вязов 5». Из других известных личностей, засветившихся в первой серии, стоит отметить Ксандера Беркли (заметные роли в «Терминаторе 2», «Самолете Президента», «Гаттаке» и десятке других известных фильмов), тогда еще фактически дебютантку Элишу Катберт, и, разумеется, Кифера Сазерленда, звезду «Темного Города», «Молодых Стрелков» и «Шоссе». Ему выпало сыграть Джека Бауэра, главного героя «24 часов». Исполнителей на прочие роли специально выбирали из не успевших

▲ Джек перепробовал множество различных видов оружия, однако предпочтение он отдает пистолетам марки Heckler & Koch.

Эффект сплит-скрин во всей красе: три экрана, четыре героя и ощущение того, что у них у всех что-то происходит.





«24 часа»

СЕЙЧАС ВСЕ ЖАЖДУТ СВЕЖИХ ИДЕЙ. И МНОГИЕ НЕ ПОНИМАЮТ, ЧТО ОДНА ЛИШЬ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ НИЧЕГО ПРОИЗВЕДЕНИЮ НЕ ПРИДАЕТ. ВОН, ВСЕМ ИЗВЕСТНЫЙ «БУРАТИНО», ПО ТАКОЙ ЛОГИКЕ, ЭТО ЛИШЬ РИМЕЙК «ПИНОККИО». НО В РОССИИ СКАЗКУ АЛЕКСЕЯ ТОЛСТОГО ЗНАЮТ И ЛЮБЯТ БОЛЬШЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ КАРЛО КОЛЛОДИ. В ЧЕМ СЕКРЕТ? В ТОМ, ЧТО У ТОЛСТОГО БЫЛИ ЕЩЕ И СВОИ ЗАДУМКИ. ОН НЕ «ПЕРЕКАТЫВАЛ» ТЕКСТ ИТАЛЬЯНЦА, А БРАЛ ЕГО ЗА ОТПРАВНУЮ ТОЧКУ И РАССКАЗЫВАЛ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ ИСТОРИЮ. НАВЕРНОЕ, ВЫ СПРАШИВАЕТЕ СЕБЯ «ЗАЧЕМ СТАТЬЕ ПРО ТЕЛЕСЕРИАЛ ВСТУПЛЕНИЕ НА СОВСЕМ ДРУГУЮ ТЕМУ?». ОТВЕТ ПРОСТ: РЕЧЬ ПОЙДЕТ О ТОМ, КАК НЕСТАНДАРТНОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ РЕШЕНИЕ, ТОННА ИНТЕРЕСНЫХ ИДЕЙ И ЖЕЛАНИЕ СДЕЛАТЬ ЧТО-ТО СВОЕ ПРЕВРАТИЛИ ПРОСТОЙ ТРИЛЛЕР В ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ ЗРЕЛИЩ В ИСТОРИИ ТЕЛЕВИДЕНИЯ. ТО ЕСТЬ, В «24 ЧАСА».

Cлужно в это поверить, но в прошлом году им исполнилось 10 лет. А в этом месяце 24 отметит уже вторую годовщину со дня своей смерти. 24 мая 2010 года американские телезрители в буквальном смысле увидели его последние секунды и в последний раз услышали «то самое тиканье». Что ж, настало время отдать дань уважения шоу, размывшему границы между кино и телевидением и заставившему поверить в то, что человек способен провести целый день без еды, сна и посещения уборной.

«24 часа» – это сериал, в котором абсолютно все события происходят в реальном времени. В каждом сезоне – по 24 эпизода продолжительностью ровно один час; во время реклам их действие никогда не останавливается, все серии завершаются клиффхенгерами (когда повествование обрывается на самом интересном месте) и таймером, как ни в чем не бывало отмеряющим время вперед. Никаких филлеров, никаких долгих экскурсов в прошлое. Поскольку многие сюжетные линии развиваются параллельно друг другу, а динамика происходящего часто бывает просто запредельной, в ход вступает знакомый каждому геймеру сплит-скрин, эффект, во время которого на одном экране показывают сразу



▼ Пытки и допросы есть в каждом сезоне; сценаристы специально следили за тем, чтобы методы Бауэра повторялись как можно реже.

несколько сцен одновременно. И чтобы никто не заскучал – в «24 часах» никто не застрахован от внезапной смерти. Даже ведущие персонажи.

Есть определенная доля иронии в том, что настолько блестящая и местами даже оригинальная задумка пришла в голову человеку, главным достижением которого до 2001 года был второй по счету ремейк французского триллера «Ее звали Никита». Причем это был даже не полнометражный фильм, а простое телешоу без звезд или сногшибательного бюджета. Но ни малоизвестные актеры, ни канадское происхождение не помешали третьей по счету «Никите» превзойти по популярности обеих своих предшественниц и пережить целых 5 сезонов (последний сделали исключительно по заявкам фанатов, в планах его не было). Даже в России этот сериал по известности превзошел своего прародителя.

Но успех успехом, а Джоэль Сурно хотел сделать что-то свое. И как-то раз, во время того, как он по привычке перебирал во время утреннего бритья разные числа, ему пришла в голову гениальная в своей простоте мысль: если один сезон среднестатистического сериала состоит из 24 эпизодов, то почему бы не снять что-нибудь в режиме реального времени, где каждая серия приравнивалась бы к одному часу из жизни главного героя? Идея показалась продюсеру настолько привлекательной, что Сурно немедленно позвонил своему коллеге по «Никите» Роберту Кокрейну с предложением раскрутить концепт и сделать шпионский триллер, в котором буквально каждая секунда будет на счету. Тот поначалу принял идею в штыки («Слишком сложно будет такое снять!»), но буквально на следующий день, после встречи с

